Segunda Época-Número 3

175 ptas.

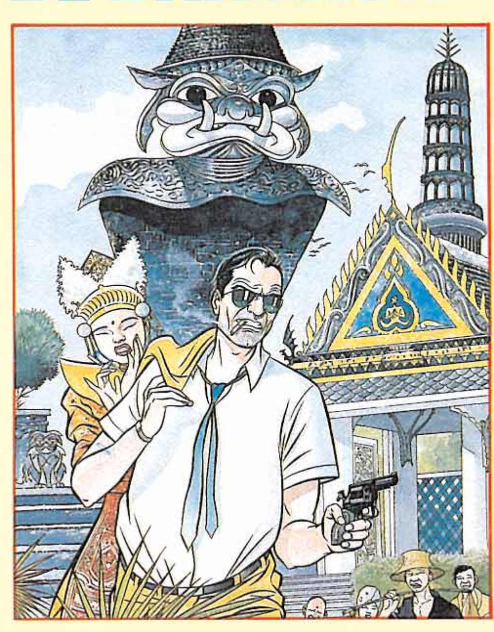
MICRO Manía

Sólo para adictos

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.

HOBBY PRESS

LOS PÁJAROS DE BANGKOK



¡Investiga con Carvalho!

INFORME:

El erotismo en el software

Con patines y a lo loco

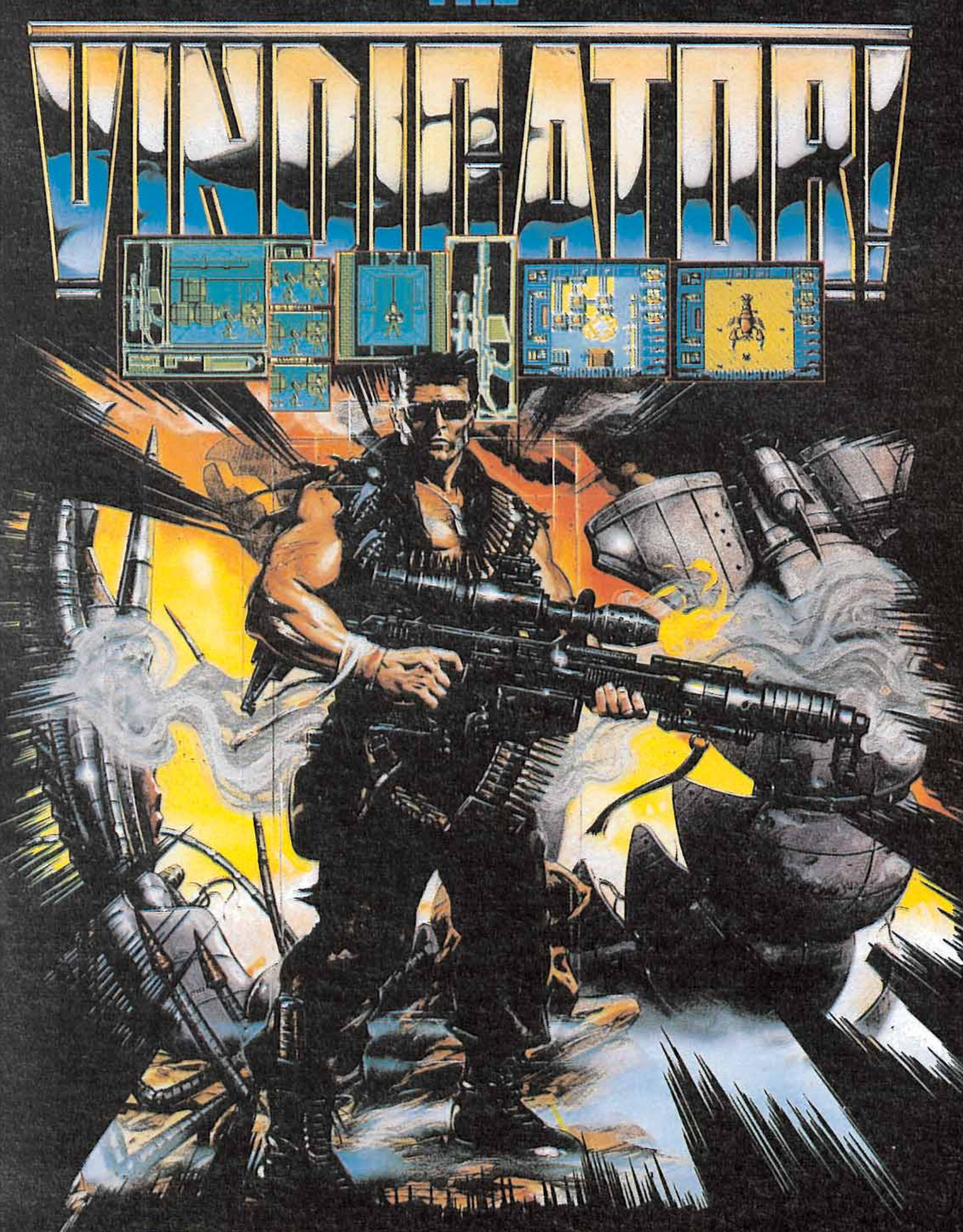
SKATE CRAZY

Regalamos MIL juegos para tu ordenador y este fabuloso equipo de video

(TV+VIDEO+CÁMARA 8mm.)

¡¡LOS RECUERDOS MANTENDRAN VIVA TU SED DE VENGANZA!!









The Vindicator

Tras la Gran Invasión, todo parecía estar sometido y controlado en el Planeta Tierra. Pero sobrevivieron algunos que buscan la justicia y la venganza.

Ahora, un hombre debe enfrentarse al enemigo final. Este hombre es VINDICATOR.

Has de luchar hasta aniquilar a tu último rival.

Where time stood still

El avión desciende rápidamente, Jarret intenta dominarlo mientras busca, entre las nubes, un sitio para aterrizar. Jarret, el guía; Clive un hombre de negocios, su hija Gloria y el novio de ésta, consiguen salir con vida del accidente. Están entre las cimas del Himalaya, y aunque todo parece tranquilo, no es así. En esta zona, el tiempo se paró hace muchos milenios, convirtiéndose en un lugar misterioso y extraño, de donde será difícil escapar.





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.° A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13



Sólo para adictos

Año IV. Segunda Época - N.º 3 - Agosto 1988. 175 ptas. (incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S. A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Miguel Alcalá
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
José J. García Quesada
David Rodríguez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S. A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime
Altamira
Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Fotomecánica
Ibérico

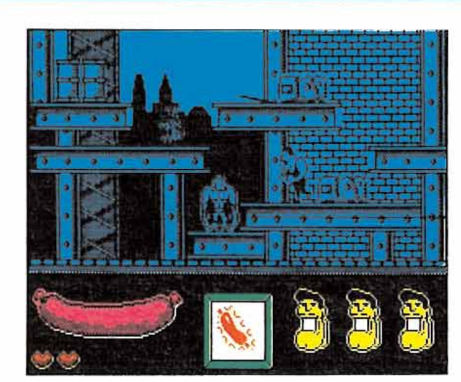
Depósito legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de Ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

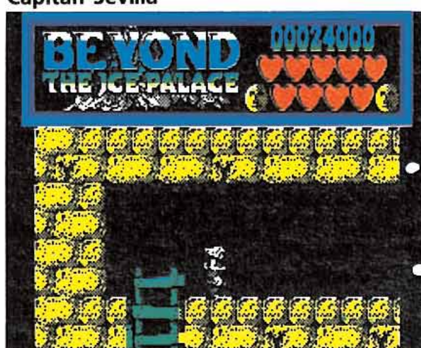
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



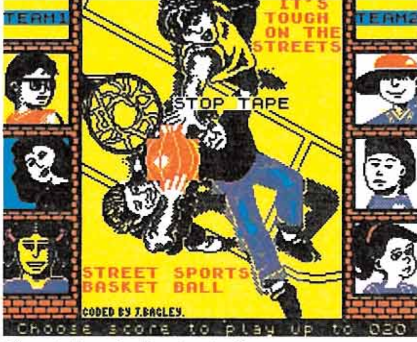
Solicitado control O.J.D.



Capitán Sevilla



Beyond the Ice Palace.



Street Sports Basketball.



Skate Crazy.

***A**quí estamos un mes más ante vosotros dispuestos a presentaros el contenido de esta nueva revista, repleta de juegos y de novedades, porque aunque os cueste creerlo, este año el mundillo del software ha decidido no tomarse vacaciones y mantener el ritmo normal de lanzamientos al que nos tiene acostumbrados.*

Iniciamos nuestro recorrido turístico por la actualidad con dos interesantes y esperadas novedades: por una parte la aparición de la segunda parte de «Barbarian» y, por otra, una espectacular recopilación de Epyx, llamada «Oro, plata, bronce», que llevará a nuestra pantalla nada menos que 23 pruebas deportivas, inéditas en la mayoría de los casos.

Continuamos con una amplia crónica que recoge la presentación de una nueva compañía de software llamada Image Works, y una entrevista a Richard Darling, uno de los artífices de Code Masters, que hace unos días tuvo la oportunidad de visitar España. Dentro de nuestra sección el «Megajuego», el ultimísimo lanzamiento de Dinamic, «Capitán Sevilla», con los cargadores y el mapa para que tengáis mucho más fácil llegar al final, aunque en esta ocasión nos hemos reservado la clave de acceso a la segunda fase, para que no lo tengáis todo hecho.

Ya metidos en materia, la opinión de nuestros implacables criticones sobre los últimos programas que han llegado a nuestra redacción. Este mes incorporamos una nueva sección dedicada a analizar los títulos de Commodore Amiga y mantenemos las habituales de Atari y PC.

Las páginas reservadas al informe están dedicadas a un escabroso y divertido tema: el erotismo en el software. Pero, eso sí, no esperéis ver a MICROMANÍA convertida en una revista tipo «Playboy», nos hemos limitado a dar un toque humorístico al papel de la censura en el software, y a presentaros las carátulas que más han dado que hablar entre los usuarios.

Continuando con nuestro recorrido encontraréis la solución, los cargadores y los mapas de cinco nuevos títulos: «Beyond the Ice Palace», un completo arcade de Elite; «Los pájaros de Bangkok», la más espectacular aventura conversacional de Dinamic, basada en la novela de Manuel Vázquez Montalbán; «Gothik», un programa en la línea de Gauntlet realizado por Firebird; «Street Sport Basketball» y «Skate Crazy», el programa que ocupa nuestra portada y que amenaza con provocar más de un chichón, permitiéndonos mantenernos en forma, pero sin sufrir los calores que nos acosan en esta época del año.

Por supuesto, también estarán, como cada mes, nuestras secciones habituales, siempre dispuestas a sacarnos de algún que otro atolladero.

Sólo nos queda desearos felices vacaciones y no olvidéis que en septiembre estaremos de nuevo ante vosotros con más sorpresas. Hasta la vista.

La Redacción



IMAGE WORKS nuevo sello de MIRRORSOFT





Peter Bilotta, director de la compañía.

Peter Bilotta, director de la compañía de software Mirrorsoft, presentó a la prensa hace pocos días un nuevo sello de programación que llevará el nombre de Image Works.

Actualmente Mirrorsoft se encarga de la distribución en el Reino Unido de los productos de varias compañías, tanto británicas como americanas. Entre otros destacan la compañía americana Cinemaware, que tiene en su haber títulos tan aplaudidos como «Defender of the Crown», «Simbad» y «SDI», PSS, centrados en la producción de software de estrategia y war-games, Mindscape, también especializados en este tipo de programas y Spectrum Holobyte, una compañía no muy popular en nuestro país y que se caracteriza por la producción de simuladores. También Mirrorsoft ha comercializado programas bajo su propio sello, como «Meen Streak», «Tetris» y un largo etcétera de títulos que paulatinamente llegan a nuestros ordenadores.

● Image Works comercializará antes de que acabe el año dieciocho títulos nuevos

A partir de ahora, Mirrorsoft sumará a esta larga relación, todos los productos desarrollados por Image Works que, si todo marcha según lo previsto, comercializará antes de que termine el año unos 18 títulos, en varias versiones; ya que la compañía no piensa centrarse en la publicación de programas para un ordenador concreto. Tendrán cabida desde los pequeños Spectrum, Amstrad y Commodore a las máquinas de 16 bits.

Peter Bilotta nos explicó cual había sido la razón por la que en lugar de comercializar estos nuevos programas en cualquiera de los sellos disponibles en su compañía, se había optado por crear un nuevo sello. La razón —según palabras de su director— es muy sencilla, Image Works se va a encargar de la producción de software de entretenimiento de alta calidad, ya que, partiendo de ideas originales que exploten temas no utilizados hasta ahora, se fomentará el empleo de nuevas técnicas de programación, buscando el aprovechamiento completo de cada máquina.

Por ello, no querían partir de una compañía establecida, sino crear una línea de productos nuevos que no se identificará con ninguna otra marca comercial. De este modo desde Image Works se promocionará el producto de forma diferente, carátulas y presentaciones espectaculares acompañarán a los nuevos títulos que animarán nuestras pantallas.

El equipo

Image Works cuenta con un amplio equipo, comandado por Peter Bilotta, que desde hace unos cuatro años ha mantenido una estrecha relación con el mundo del software.



The Bitmap Brothers son un grupo de programadores que se consagraron en el mundo del software con «Xenon», un sofisticado arcade que comercializó Melbourne House.

El equipo de programadores está formado entre otros Tony Crowther, especializado en el software de Commodore 64, David Bishop, y ha contado con Bitman Brothers, el equipo que desarrolló el espectacular «Xenon», para programar un nuevo y revolucionario simulador deportivo.

Los títulos que vienen

Cinco son los lanzamientos con los que Image Works se dará a conocer. Por orden de aparición estos son:

«Sky Chase» es un simulador de combate aéreo que incluye un variado menú de opciones y permite a los jugadores convertirse en perfectos pilotos. Animado por gráficos vectoriales se ha intentado conseguir una sensación de realidad muy elevada gracias a la tridimensionalidad de las imágenes. Entre las opciones presentadas destacan la posibilidad de escoger entre un F-15, un Mig 31 y un Mig 27 y equiparlos con la munición y los misiles que el jugador estime oportunos. «Sky Chase» ha sido diseñado en los Estados Unidos por un joven programador llamado Maxis, especializado en la programación de software para máquinas de 16 bits. «Sky Chase» llegará en Amiga y Atari St.

«Fernández Must Die» es un original título para un programa en la más pura línea Commando que nos traslada a un hipotético país llamado El Diablo, en el que un militar, para más señas Fernández, ha usurpado el poder al gobierno democrático. Por supuesto, nuestra misión es acabar con él y con todos sus secuaces, para lo cual será preciso recoger municiones, armamento y todos los objetos que puedan facilitar su objetivo.

«Fernández Must Die» ha sido programado originalmente para Commodore 64 por Tony Crowther y David Bishop, pero será comercializado en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

«Foxx Fights Back» será, por el contrario, un simpático programa en el que un sumiso zorro se verá obligado a mantener a su familia, atendiendo a las demandas de su «amistosa» esposa. Para ello deberá recoger toda la comida que sea posible y regresar sano y salvo, tras superar innumerables obstáculos y enfrentarse a miles de enemigos, a su guarida. El juego ha sido programado por Denton Design y aparecerá en otoño en Spectrum y Commodore.

«Bomboozal» parte de una idea tan sencilla como original, básicamente es un gigantesco puzzle formado por varios niveles que deberemos reconstruir. Para aumentar la emoción, en cada nivel encontraremos objetos beneficiosos y desagradables sorpresas que complicarán las cosas. «Bomboozal» ha sido programado por un completo equipo en el que figuran programadores de la talla de Jon Ritman y Andrew Braybrook, además de Tony Crowther y David Bishop.

«Bomboozal» estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga y Atari.

● Carátulas y presentaciones espectaculares acompañarán a los nuevos programas de Image Works

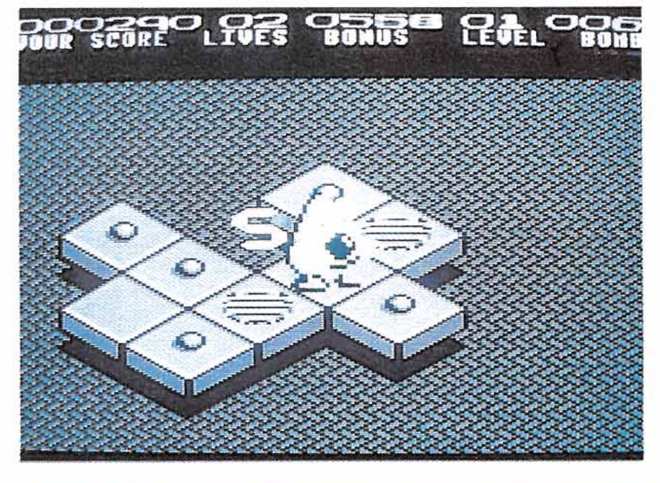




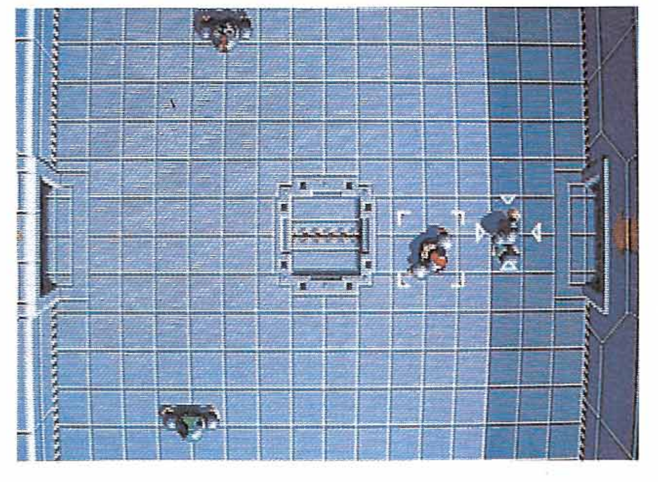
Tony Crotwher y David Bishop forman parte del equipo fijo de programadores de Image Works. Ambos son de sobra conocidos en el panorama informático.



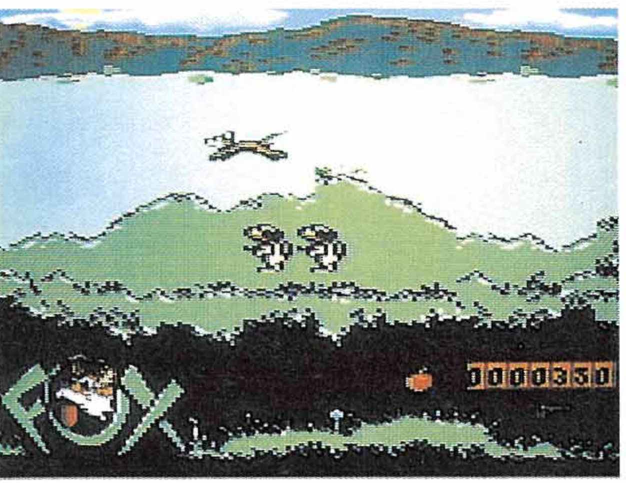
«Fernández Must Die», un original título para un espectacular arcade.



«Bomboozal», un complejo puzzle plagado de enemigos para combinar la estrategia con la carga adictiva de los arcades.



«Speedball», programado por los hermanos Bitmap, es tan adictivo como el mejor simulador deportivo.



«Foxx Fights Back» es una videoaventura en la que abundan enemigos y obstáculos.

● Image Works nació por la necesidad de crear una línea de productos que no se identificara con ninguna otra marca comercial

«**Speedball**» es un original simulador deportivo que, partiendo de un deporte tan popular como el frontón, le han dado un nuevo aire convirtiéndolo en un futurista evento en el que nuestro objetivo es colar goles al contrario. Destaca en él la calidad gráfica, la perspectiva aérea les permite desarrollar detalles tan espectaculares como el crecimiento de la pelota cuanto más altura tiene. Se consigue una perfecta identificación del personaje que controla la pelota al aparecer un punto de mira que señala a quién manejamos en ese momento, evitando el problema que se ha presentado en otros simuladores deportivos en los que era casi imposible averiguar dónde nos encontrábamos.

«Speedball» ha sido programado por Bitmap Brothers, para Atari, Amiga y Pc.

«**Mainframe**» es otro de los lanzamientos inminentes, aunque todavía el título no es definitivo y en él la adicción llega a límites insospechados y se han cuidado hasta los más mínimos detalles, destacando por encima de todo los espectaculares gráficos vectoriales.

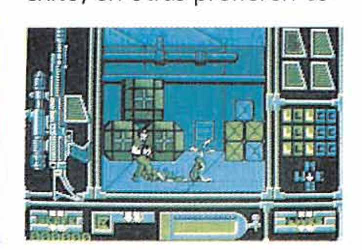
En principio aparecerá en Spectrum, aunque no se descartan futuras conversiones.

Los programadores de Image Works trabajan también actualmente en la conversión de «Blasteroids», una máquina de Atari Games de la que podéis tener más información en nuestra sección Arcade Machine. Esto ha sido posible por un acuerdo entre Atari Games y Mirrorsoft que, además de conseguir los derechos para la conversión de este sensacional arcade, ha vendido la licencia a Atari Games para adaptar el adictivo «Tetris» a las máquinas recreativas.

Como veis los muchachos de Image Works vienen pisando fuerte, desde aquí les damos la bienvenida y esperamos que los 18 títulos de los que hablan lleguen muy pronto a nuestras pantallas.

Vindicator

● No sabemos por qué extraña razón cada vez son menos los títulos originales capaces de despertar el interés de los usuarios. En muchas ocasiones los programadores recurren a las conversiones de máquinas de éxito; en otras prefieren co-

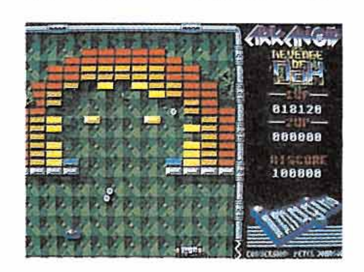


locar en las carátulas de sus juegos motivos gráficos capaces de despertar los instintos más ocultos, y en la mayoría de los casos optan por realizar la segunda parte de un programa archiconocido. Este último caso es el que nos ocupa.

Aunque por su nombre no lo parezca, **Vindicator** es ni más ni menos que la continuación de Green Beret, un título de los que hicieron historia en los inicios. La acción se desarrollaba en una base militar, en la que nuestro aguerrido protagonista se infiltraba para desbaratar los planes enemigos.

Arkanoid II para Atari

● Aunque han pasado ya unos meses desde que se comercializaron las demás versiones de **Arkanoid II, Revenge of Doth**, no por ello este adictivo juego ha perdido su fuerza. Ahora por fin Imagine se ha decidido a lanzar la versión de Atari ST, siguiendo la línea que desde hace algún tiem-

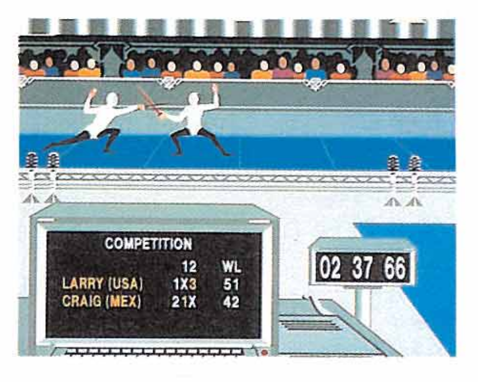


po mantiene el software para este ordenador. Primero se publican las versiones para ordenadores de ocho bits y algún tiempo después, tras observar la reacción del mercado, se van comercializando las versiones todavía minoritarias. El resultado de esta nueva conversión salta a la vista: adicción a tope y unos gráficos mucho más cuidados, aunque en este caso sea lo que menos importe.

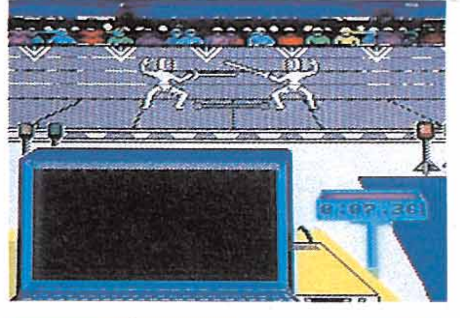
Oro, plata, bronce

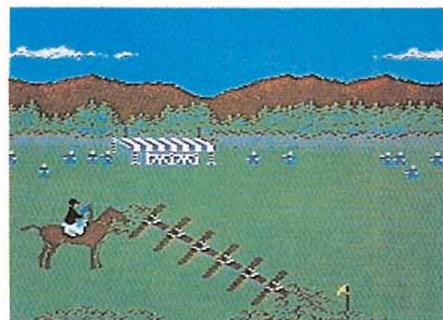
● La compañía americana Epyx, que como seguramente ya sabréis está especializada en simuladores deportivos, comercializará en los próximos meses un paquete que aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore, y que incluye nada menos que un total de 23 pruebas deportivas distintas.

Además de nuevos eventos, el paquete incluye aquellos que dieron vida a Summer Games, y Summer Games II, inéditos en las versiones de Spectrum y Amstrad.









Entre otros podréis participar en patinaje de velocidad, biathlon, bobsled, ciclismo, esgrima, hípica, canoas, gimnasia, saltos de trampolín y un larguísimo etcétera que promete despertar alguna que otra afición oculta al deporte cómodamente instalados en el sillón.

LOS MICROMANIATICOS DEL ESPACIO ¡AVERIGUA CÓMO SON LOS SERES MÁS ORIGINALES DE LA GALAXIA!

CONCURSO

Cuatro alienígenas interestelares, procedentes de otros tantos planetas, han sido desintegrados por las fuerzas del mal y dispersados en varias partes: cabeza, tronco y piernas.

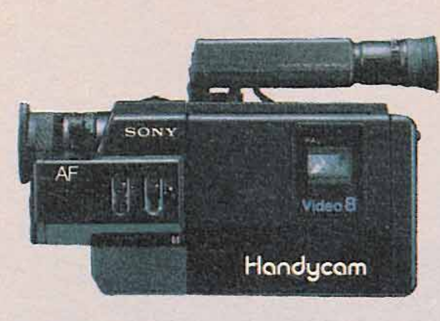
Participa con nosotros en las labores de investigación para reconstruir los cuerpos de los desafortunados alienígenas y repatriarlos a sus planetas de origen.

Cada mes tendrás que reconstruir a uno de estos cuatro personajes siderales basándote en la descripción de las características físicas y sociales de su planeta. No olvides que cada personaje está formado por *sólo tres partes* (cabeza, tronco y piernas), que deberás seleccionar entre las que te ofrecemos.

El concurso consta de cuatro fases, las tres primeras en las que deberemos encontrar a los habitantes de tres planetas (Heliotrolis, Plantaqua y Eolonova) y una cuarta en la que reconstruiremos al habitante del planeta Geotron, cuyos elementos se encuentran camuflados entre las piezas de los demás alienígenas. Por tanto, para descubrir la identidad de alienígena del último mes, no debes deshacerte de los elementos sobrantes, ya que las partes que lo integran *(recuerda que son tres)* habrán sido publicadas en meses anteriores *(una parte cada mes)* y el habitante de Geotron sólo podrá reconstruirse al final.

Si participas en cualquiera de las tres primeras fases y descubres la forma del alienígena correspondiente, podrás resultar premiado con uno de los 250 programas que cada mes sorteamos ante notario entre los acertantes.







El juego podrá ser elegido entre cualquiera de los que se encuentren disponibles actualmente en el mercado y con un valor de venta al público de 875 pesetas.

Las tres primeras fases se desarrollarán durante los meses de junio, julio y agosto.

La cuarta fase, en septiembre, consistirá como hemos dicho, en descubrir el alienígena del planeta Geotron. En ese mes publicaremos las características del planeta, pero no las partes del personaje, puesto que debéis reconstruirlo a partir de los dibujos de cabezas, cuerpos y piernas sobrantes de los tres meses anteriores.

Los premios de esta última fase serán también 250 cintas de videojuego, y como gran premio final, un fabuloso equipo de vídeo compuesto de:

* Una cámara de vídeo Sony V-30.
* Un vídeo de sobremesa VHS Akai.
* Un televisor Goldstar 14'.

Este equipo de vídeo completo recaerá, por sorteo ante notario, en uno de los acertantes de la cuarta fase.

Quede claro que es posible participar en cualquiera de las cuatro fases de este concurso de forma independiente, aunque cada fase tiene una fecha límite distinta para la recepción de las soluciones.

TERCERA FASE

En esta ocasión deberéis recomponer al habitante del planeta Eolonova. Para conseguirlo hay primero que leer atentamente la descripción del planeta de donde procede, lo que os dará las pistas suficientes para averiguar cuáles son las partes integrantes del personaje (sólo una solución es la correcta).

Una vez hecho esto, recórtalas y pégalas en el lugar que se indica (no valen fotocopias). Ahora sólo queda enviar el cupón relleno con tus datos personales, en sobre cerrado, antes del día 30 de agosto de 1988 (se considerará la fecha del matasellos) a: MICROMANÍA HOBBY PRESS, S. A. Apartado de Correos 328. 28100 ALCOBENDAS (Madrid).

IMPORTANTE:

No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra «EOLONOVA». Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo.

¡Suerte!

EL PLANETA EOLONOVA

Eolonova es un gélido planeta habitado por unos curiosos personajillos. La principal característica de éstos es la constante expresión socarrona que aparece en su rostro. Según las malas lenguas, su hilaridad es la consecuencia más directa de un líquido transparente, bastante parecido al agua en su apariencia, pero más semejante al ron en sus efectos. Sin embargo, la justificación más extendida de esta costumbre, no demasiado extraña si miramos a nuestro alrededor, es el frío que deben combatir con todos los medios a su alcance.

Los vientos procedentes del planeta Plutonia, situado a pocos kilómetros de Eolonova, han hecho casi imposible la supervivencia en la zona. Por ello sus habitantes se abrigan hasta las orejas y buscan refugio en la bebida, como ya os comentamos.

Otra de las peculiaridades del planeta es que, misteriosamente, la gravedad no actúa en su cuerpo, por lo que los simpáticos eolo-nativos deben andar con pies de plomo si no quieren salir despedidos y hacer una visita de cortesía a sus vecinos sin necesidad de coger el primer transporte aéreo que pase por el lugar.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Pega en este recuadro las piernas, el cuerpo y la cabeza del habitante de Eolonova

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

EDAD: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

C.P. ....

TELEFONO: ....

MODELO Y MARCA DE TU ORDENADOR: ....

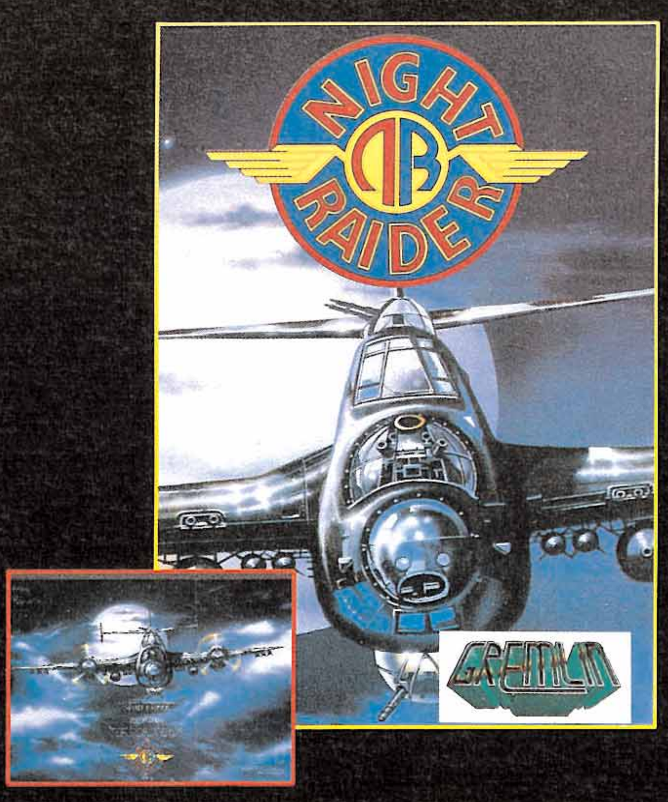
JUEGO QUE TE GUSTARIA RECIBIR EN CASO DE RESULTAR PREMIADO: ....


PATINA, ENCESTA, ESQUIA,
CONDUCE COMO UN LOCO
Y SI TE QUEDA TIEMPO...
THE GAMES
WINTER EDITION
EPYX
SKATE CRAZY
SCORE-12345
ERBE
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports BASKETBALL
EPYX
ERBE
LO PONE A TU ALCANCE
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.º A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

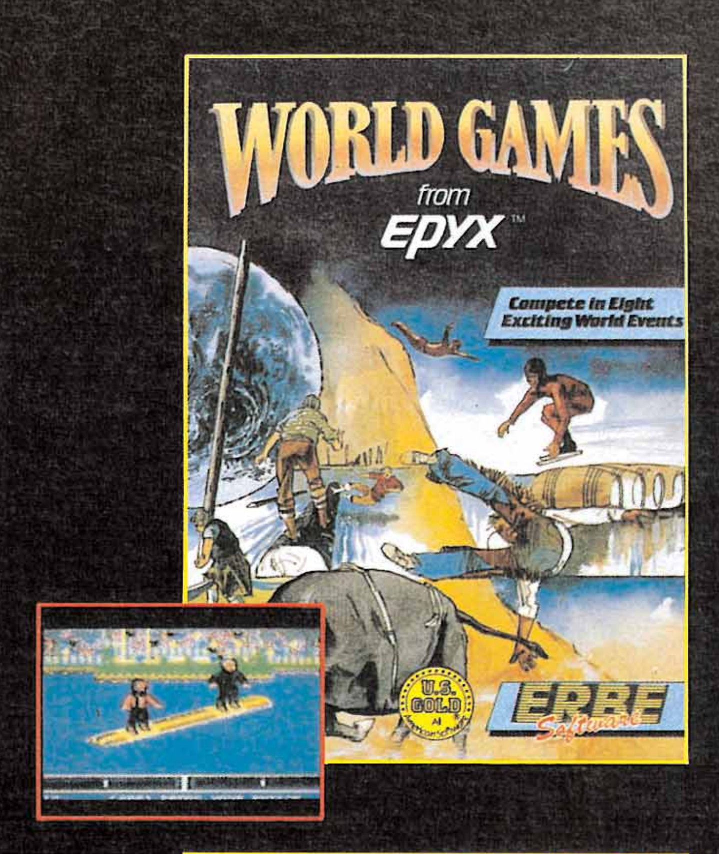

VUELA, LUCHA,
SALTA, TENSA
TUS MUSCULOS
Y LANZATE...



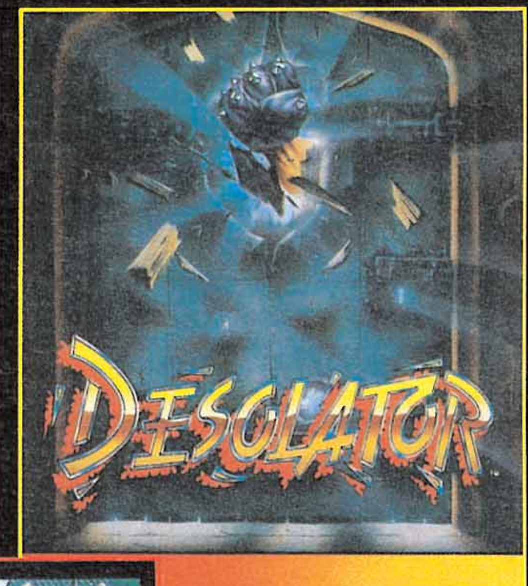
HEWSON



NIGHT RAIDER

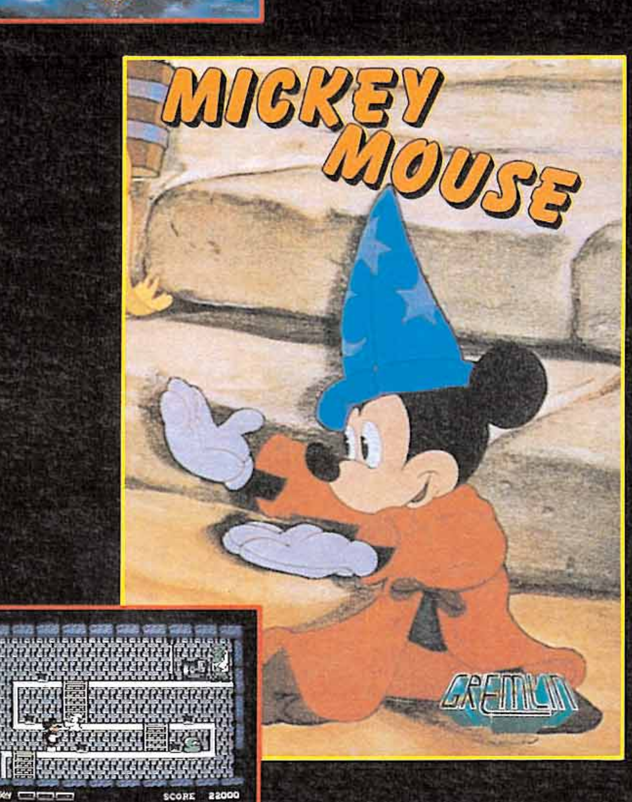


WORLD GAMES
from
EPYX
Compete in Eight Exciting World Events
ERBE



DESOLATOR

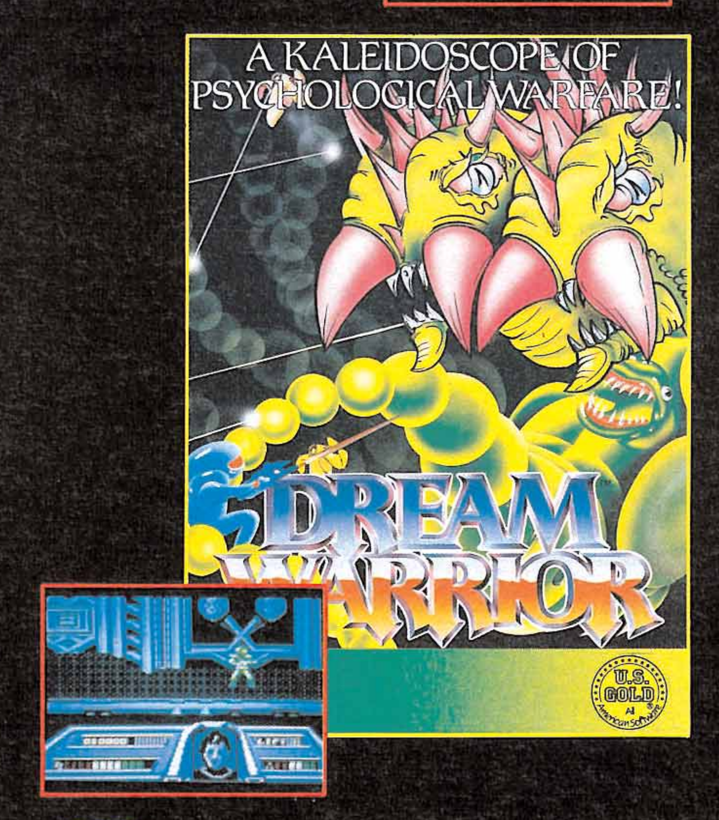




MICKEY MOUSE



BIONIC COMMANDOS



A KALEIDOSCOPE OF PSYCHOLOGICAL WARFARE!
DREAM WARRIOR



CAPITAN SEVILLA

Dinamic

¿Qué es aquello? ¿Un pájaro? ¿Un avión? ¿Superman?... No, parece un hombre volando, pero ¡cielos! qué es aquello que sostiene en su mano, parece, parece..., una morcilla. No cabe duda es el Capitán Sevilla, el nuevo héroe de la humanidad, la única esperanza que le queda a la Tierra para evitar ser destruida por el perverso profesor Torrebruno.

El poder de la morcilla

En efecto, de nuevo las fuerzas del mal vuelven a la carga, y como siempre con sanas intenciones sobre el futuro de la humanidad. En esta ocasión se trata del profesor Torrebruno, uno de esos temibles sabios locos empeñados en dominar la Tierra. Pero también como siempre hay alguien empeñado en desbaratar sus planes y hacer que el bien triunfe por encima de todo; se trata del nuevo héroe de la humanidad —y muy especialmente de los fabricantes de embutido—: el fantástico Capitán Sevilla, también conocido como el increíble hombre-morcilla.

En realidad bajo esa fascinante apariencia se esconde un sencillo hombre al que un fortuito accidente dotó de formidables poderes. Hablamos de Mariano López, un modesto transportista de embutidos, quien, tras verse envuelto en un accidente nuclear ingirió una de las morcillas afectadas por la radiación. Desde entonces, cada vez que nuestro hombre come una de estas sabrosas viandas sufre una fantástica mutación que le convierte en el Capitán Sevilla.

De él, y sólo de él, depende ahora nuestro futuro. Adelante Capitán, confiamos en ti...

El juego

Nuestra misión consiste única y exclusivamente en recorrer una a una cada pantalla del juego evitando sus múltiples peligros. Es decir, que se trata de un típico arcade donde todo dependerá de nuestra habilidad esquivando a los enemigos y de nuestra rapidez de disparo. Tan sólo deberemos preocuparnos de recoger un objeto a lo largo de la misión: las morcillas capaces de convertir a Mariano en el Capitán Sevilla.

Hay que tener en cuenta que tal y como viene siendo habitual el juego está dividido en dos partes, y sólo podremos acceder a la segunda tras conseguir la clave de entrada que se nos facilitará al terminar la primera.

Cuando lleguemos a la última pantalla de la segunda fase el juego terminará, apareciendo un escueto mensaje de felicitación como final.

Mariano y Capitán Sevilla, no monta tanto

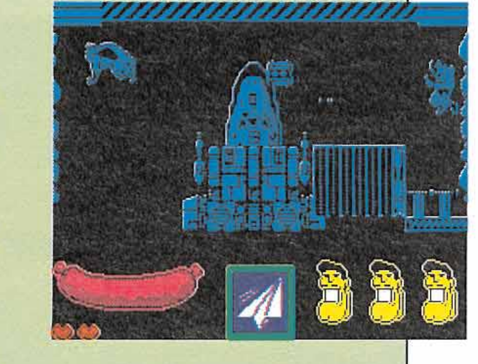
Obviamente el más capacitado de los dos personajes que podemos controlar a lo largo de la misión es el Capitán Sevilla —de hecho sólo con él se podría terminar la aventura cosa que no se puede hacer con Mariano—, pero debido a la escasez de morcillas tendremos que arreglárnoslas para atravesar más de una pantalla utilizando a Mariano, que es el personaje con el que comenzamos la misión.

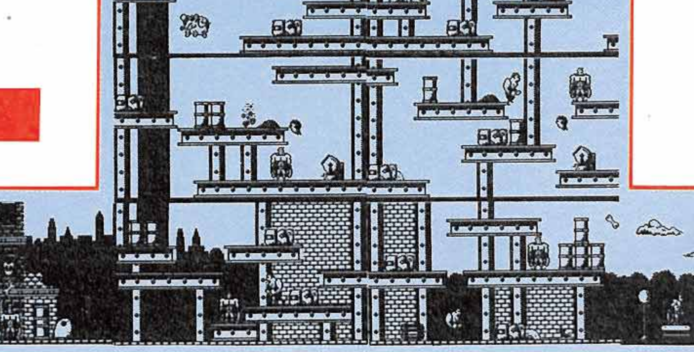
El número de acciones que éste puede realizar es bastante limitado: andar, saltar y golpear. Esto último es la única manera de evitar el contacto con sus enemigos, que en su caso es mortal. Algunos de ellos transportan una morcilla en su mano, por lo que al eliminarlos obtendremos uno de estos útiles embutidos. También podremos saltar sobre las diversas plataformas o contenedores que se hallan repartidos a lo largo del mapa, cosa que nos permitirá acceder a las morcillas colocadas en los tejados de los edificios en cualquier lugar de otro modo inaccesible. En cualquier caso Mariano es tremendamente débil y vulnerable, por lo que deberemos intentar por todos los medios estar el mayor tiempo posible transformados en Capitán Sevilla.

En cuanto al Capitán, el número de acciones que éste puede realizar son: andar, disparar morcillas, soplar, utilizar su escudo de inmunidad radioactivo, y por supuesto, volar. Para esto

MSX

```
10 CLEAR 200,34495!:COLOR7,1,1:SCREEN0:KEYOFF
20 LOCATE10,10:PRINT"CAPITAN SEVILLA 1"
30 DEFUSR=47872!
40 BLOAD"cas:",R
50 BLOAD"cas:"
60 A=USR(A)
70 BLOAD"cas:"
80 A=&HBB3B:B=36000!:GOSUB 240
90 A=&HBB3E:B=4800:GOSUB 240
100 A=&HBB41:B=10304:GOSUB 240
110 A=USR(A)
120 BLOAD"cas:"
130 A=&HBB3E:B=15104:GOSUB 240
140 A=&HBB41:B=8157:GOSUB 240
150 A=USR(A)
160 BLOAD"cas:"
170 A=&HBB3E:B=23261:GOSUB 240
180 A=&HBB41:B=9507:GOSUB 240
190 A=USR(A)
200 BLOAD"cas:"
210 POKE &HBB3A,195
220 A=&HBB3B:B=4483:GOSUB 240
225 POKE 40083!,0:POKE 40084!,0:POKE 40085!,0'energia inf **** ****
230 A=USR(A):END
240 POKE A+1,INT(B/256):POKE A,B-256*PEEK(A+1):RETURN
```





FASE 1

SPECTRUM

```
   1 BORDER NOT PI: POKE VAL "23
624",NOT PI: POKE VAL "23693",NO
T PI: CLEAR VAL "24191": LOAD ""
CODE VAL "16384": PRINT AT NOT P
I,NOT PI;: LOAD ""CODE
   2 READ d,p: IF d THEN POKE d,
p: GO TO 2
   3 RANDOMIZE USR p: DATA VAL "
40083",NOT PI,d+SGN PI,p,d+SGN P
I,p,VAL "40203",p,d+SGN PI,p,p,V
AL "23296"
```

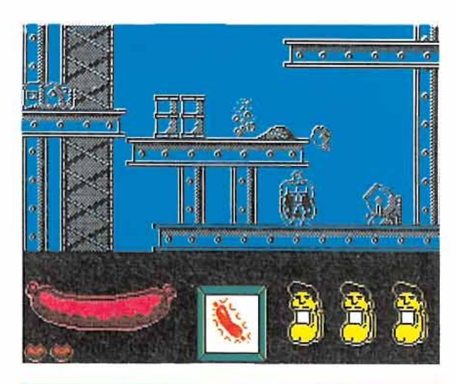


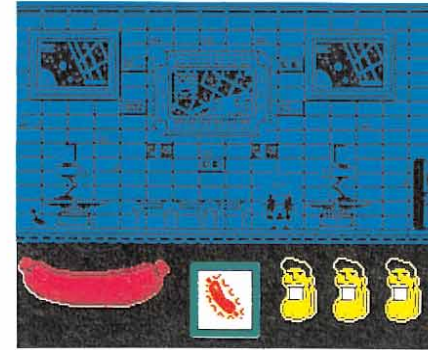
último basta con saltar y apretar repetidamente la tecla de disparo cuando el Capitán esté en el aire; cuanto más deprisa pulsemos la tecla más se elevará nuestro héroe. En cuanto al soplido y el escudo deberemos seleccionar —con la tecla que hayamos definido para este particular— el icono adecuado para, a continuación, pulsar fuego. Para el Capitán el contacto con los enemigos no es mortal, aunque sí le restará energía —representada a la izquierda de la pantalla por una gigantesca morcilla—, cosa que en caso de que ésta se agote por completo sí le costará una de sus vidas.

Pantallas especiales

Existen ciertas pantallas en el juego que requieren acciones especiales para atravesarlas. Así en la primera fase llegaremos a un punto en que aparentemente no hay salida alguna y no podemos avanzar más hacia la derecha; sin embargo, si observamos bien el techo percibiremos que una de sus zonas tiene un color distinto: por aquí es por donde podremos acceder a la pantalla superior. Al hacerlo tendremos acceso a la plataforma de lanzamiento donde se encuentra el cohete que nos trasladará hasta la segunda fase. Dos pantallas más arriba se encuentra la entrada a la nave; al introducirse por ella concluirá la primera fase y se nos facilitará la clave para la segunda.

En la segunda zona encontraremos una zona con dos gigantescos monitores que pertenecen a otros tantos ordenadores. En esta misma pantalla y en la esquina inferior derecha observaremos una puerta que se encuentra cerrada. Lo que debemos hacer es intentar conseguir que en ambos monitores aparezca la imagen de la Tierra; hecho esto la puerta se abrirá y podremos continuar la misión.

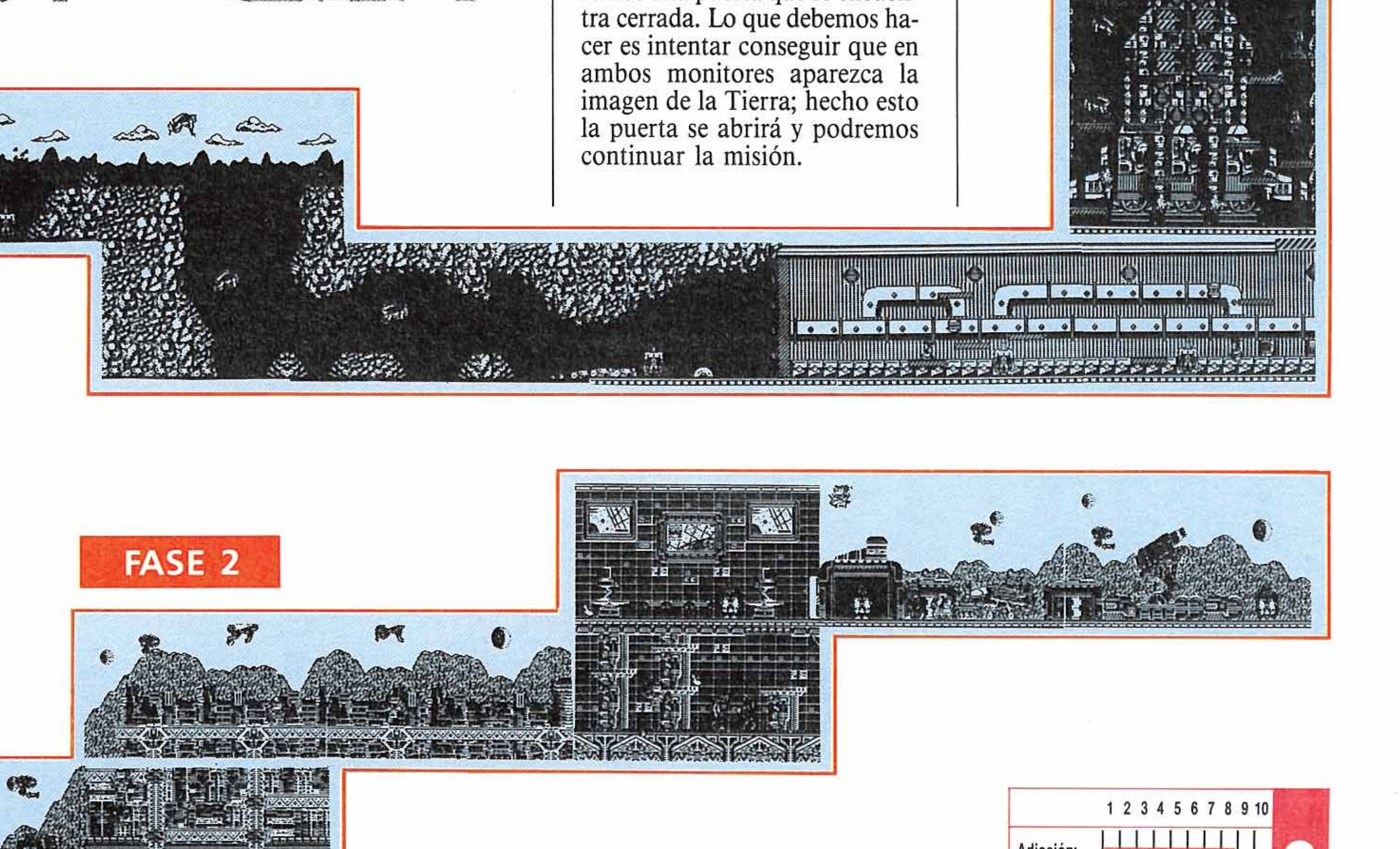




El final

Como ya hemos dicho el juego tiene un final bastante simple, al final de la segunda fase y al llegar a la pantalla en que se encuentra la misteriosa arma con la que el profesor Torrebruno pensaba conquistar el mundo, el cañón de plasma, aparecerá un mensaje de felicitación, lo cual no parece mucho teniendo en cuenta el esfuerzo que nos ha costado llegar hasta él. Pese a todo no os dejéis desanimar, el futuro de la Tierra está en vuestras manos... ■

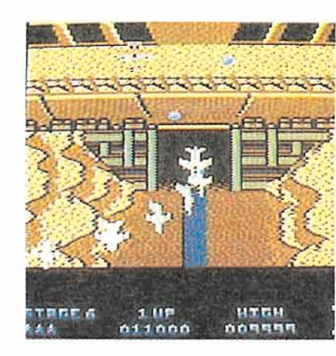
José Emilio Barbero



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

La fuerza de un clásico



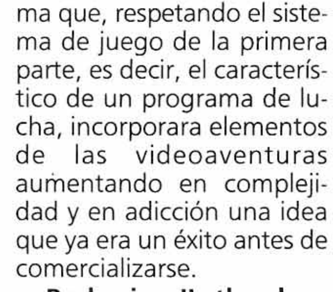
Hace unos meses, en nuestra sección «arcade-machine», comentamos una máquina de Konami que, según todos los indicios, batía todos los récords de recaudación; su nombre era **Thyfoon** y respetaba todos los elementos de los más populares arcades de combate.

Como era de esperar, Ocean, compañía que ya ha alcanzado sonoros éxitos con las conversiones de otras máquinas de Konami, no ha tardado mucho en comenzar a preparar la conversión a los ordenadores de este adictivo título.

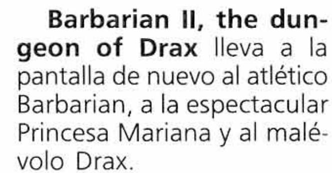
Thyfoon estará disponible después del verano en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore y como puede apreciarse en las fotografías se están cuidando hasta los más mínimos detalles para conseguir una adaptación perfecta a la máquina original.

Barbarian II

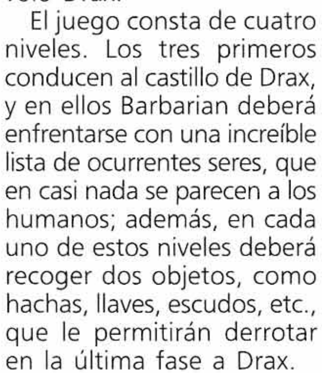
Que la segunda parte de un programa como Barbarian tardaría muy poco en llegar, era algo que teníamos asumido desde el día en que su protagonista comenzó a cortar cabezas como loco en nuestras pantallas. Pero lo que no nos esperábamos era que la saga continuara con un programa que, respetando el sistema de juego de la primera parte, es decir, el característico de un programa de lucha, incorporara elementos de las videoaventuras aumentando en complejidad y en adicción una idea que ya era un éxito antes de comercializarse.



Barbarian II, the dungeon of Drax lleva a la pantalla de nuevo al atlético Barbarian, a la espectacular Princesa Mariana y al malévolo Drax.



El juego consta de cuatro niveles. Los tres primeros conducen al castillo de Drax, y en ellos Barbarian deberá enfrentarse con una increíble lista de ocurrentes seres, que en casi nada se parecen a los humanos; además, en cada uno de estos niveles deberá recoger dos objetos, como hachas, llaves, escudos, etc., que le permitirán derrotar en la última fase a Drax.



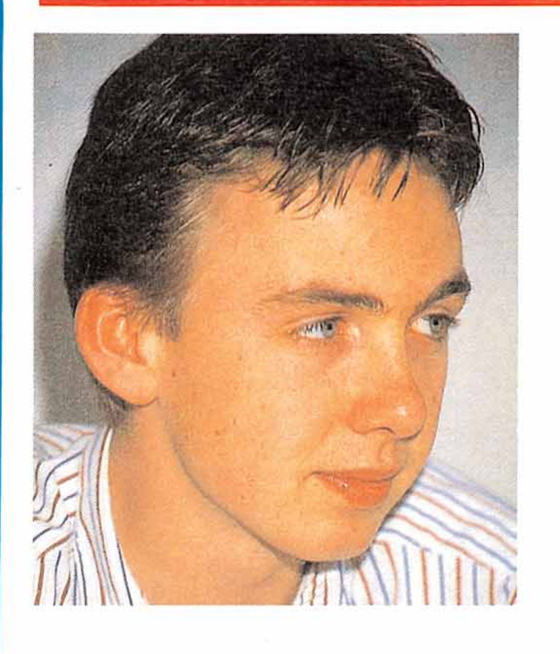
Barbarian II estará disponible, dentro de muy poco, en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St y Amiga. Esperamos muy pronto poder resolver una gran duda ¿seguirá Barbarian cortando cabezas?





Entrevista

LAS CLAVES DE LAS SERIES "BUDGET"



Richard Darling

Code Masters es una joven empresa, tanto por la corta edad de sus creadores, los hermanos Darling, como por el corto periodo de tiempo que han necesitado para asentarse en un mercado tan competitivo como es el del software de entretenimiento.

Hace unos días, y aprovechando su visita a España para promocionar el próximo lanzamiento de **Code Masters** «The Race Against Time» —del que ya os hemos dado amplia información en anteriores números—, Richard Darling, uno de sus directores, se acercó hasta nuestra redacción, donde tuvimos ocasión de charlar ampliamente con él. Esto fue lo que nos contó.

—¿Qué programa de cuantos habéis comercializado ha alcanzado más éxito de ventas?

—Sin duda «BMX Simulator» ha sido el que más ha vendido, batiendo además el récord de permanencia en listas de ventas. En la lista presentada por Gallup en Inglaterra, «BMX», en todos los sistemas y formatos, estuvo 76 semanas en los primeros puestos.

• Que un programa salga dentro de una serie barata depende más de la política de una compañía que de la calidad del producto

—¿Puede alguien hacerse rico con el software de entretenimiento?

—Sí, está claro que las casas de software siguen haciendo mucho dinero y que los programadores en cuanto se dan a conocer también, aunque en su caso está en función del número de juegos que al cabo del año sean capaces de producir.

—¿Quién gana más: el programador o la compañía que distribuye sus juegos?

—Los programadores que trabajan con nosotros ganan normalmente un dinero fijo, más los royalties correspondientes a las ventas, pero es en realidad la compañía distribuidora la que corre con los riesgos; por tanto, es lógico que gane más. La postura del programador es mucho más cómoda, ya que se venda o no su programa, va a cobrar; sin embargo las compañías, al aceptar este riesgo, pueden incluso quebrar si no se obtienen los resultados esperados.

—¿Hacia dónde crees que se dirigirá el mercado del software en Inglaterra? ¿Qué tipo de juegos van a predominar?

*—**Code Masters** se ha especializado en simuladores deportivos desde sus comienzos y la verdad es que nos va muy bien. Hay otras compañías que han apostado por el arcade, lo que nosotros definimos como «Shoot-them-up», pero yo creo que la vida de los arcades es muy corta. Son programas con mucho gancho pero a corto plazo, porque la gente se cansa rápidamente de ellos.*

—¿Tú programas?

*—Yo empecé en este mundillo programando con mi hermano David. Al principio vendíamos los juegos a nuestros compañeros de colegio, después a través de un anuncio en el periódico, e incluso estuvimos una temporada trabajando para «Mastertronic», hasta que decidimos montar nuestra propia empresa. Ahora hacemos las dos cosas, nos ocupamos de la dirección de **Code Masters** y compramos juegos a «free-lancers» o los encargamos, aunque también desarrollamos nuestros propios juegos y modificamos otros que nos llegan.*

—¿Crees que los ordenadores de 16 bits, como Atari y Amiga, reemplazarán a los ordenadores de 8 bits, que actualmente en el terreno de los videojuegos están muy establecidos?

—A corto plazo no creo que esto sea posible, ya que tanto las máquinas como los soportes de los juegos son muy caros y por tanto los compradores deben de ser gente dispuesta a un desembolso económico elevado.

—¿Vais a realizar conversiones de vuestros juegos para Atari, PC y Amiga?

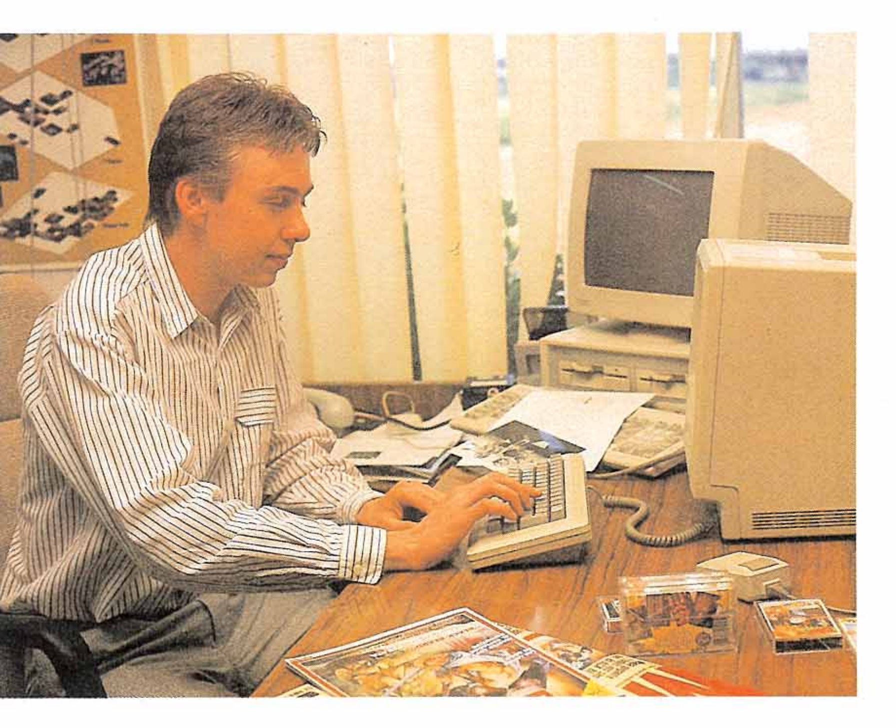
—De hecho, estamos a punto de comercializar la versión para Atari y Amiga de «BMX Simulator» y estamos trabajando en las versiones de «Grand Prix». Además, pensamos realizar las conversiones para PC de la mayoría de nuestros juegos.

—¿Cuáles son vuestros proyectos inmediatos?

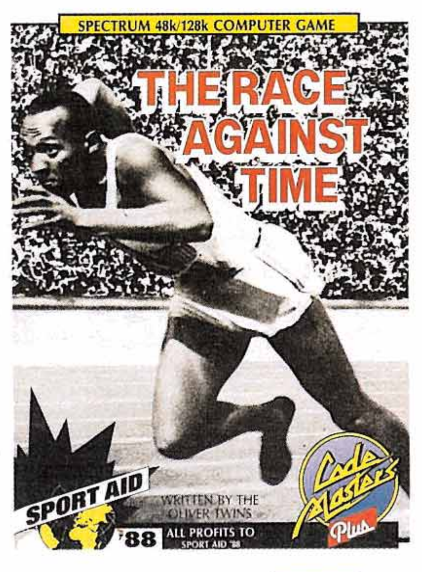
—Dentro de muy poco comercializaremos en Inglaterra un simulador de fútbol. Pero también, más a largo plazo, hemos pensado entrar en el software de gestión, tenemos un gran equipo de programadores trabajando en el desarrollo de este tipo de software, porque pensamos que las necesidades a medio plazo no están cubiertas.

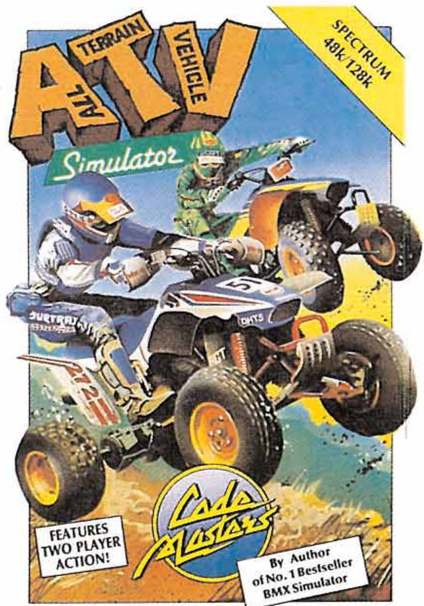
—¿Cuál es el factor más importante, a tu juicio, para que un programa sea un éxito?

—Yo creo que el ingrediente fundamental es la «playability»,



● **Cuando comenzamos las compañías nos aconsejaron que desistiéramos, porque el mercado no estaba preparado para la distribución de software barato**





Code Masters está especializada en la publicación de simuladores deportivos.

Richard y David Darling, los promotores de una de las compañías más prolíficas del momento.

o lo que es lo mismo, la capacidad de ser jugado. Además de «enganchar», un juego debe divertir a quien lo compra e invitarle a jugar.

—¿Conoces el software español? ¿Qué opinas de él?

*—Hace más o menos un año, **Code Masters** distribuyó en Inglaterra dos programas de Dinamic, «Phantomas I» y «Phantomas II»; por razones que no vienen al caso no continuamos trabajando con ellos, pero la verdad es que nos quedamos gratamente sorprendidos cuando cayeron en nuestras manos. Generalmente cuando nos llegan programas de fuera, antes de comercializarlos debemos hacer muchos retoques, ya sea en los gráficos, en el sonido o en algún otro detalle; sin embargo, en el caso de Dinamic no fue necesario.*

—¿Recuerdas alguna anécdota curiosa relacionada con el mundillo de los juegos?

—El caso más curioso que nos ha pasado ocurrió hace ya algún tiempo. Un programador intentó vendernos un juego, pero lo rechazamos porque considerábamos que no tenía la calidad suficiente. Entonces éste se lo vendió a otra compañía que lo comercializó dentro de su serie «full-price», es decir, al mismo precio que la mayoría de los juegos que se encuentran en el mercado. El fracaso fue rotundo y lo curioso del caso es que esta compañía intentó revendernos el programa de nuevo. Por supuesto, no aceptamos.

—¿Cómo reaccionaron las compañías inglesas cuando os presentásteis como una empresa exclusivamente de software barato?

*—La verdad es que hace dos años en el PCW Show, un mes antes del lanzamiento de la marca **Code Masters,** preguntamos a las casas de software su opinión. Todas nos aconsejaron que desistiéramos porque el mercado no estaba preparado. Pero ahora me parece que la realidad ha demostrado lo contrario.*

—Existe en general en España la idea de que si un producto es barato, inevitablemente debe ser peor que otro más caro. ¿Ocurre esto también en Inglaterra? ¿Cómo se explica entonces el éxito obtenido por **Code Masters** y compañías similares?

—Ésta es una idea que por supuesto he oído muchas veces en Inglaterra; sin embargo, yo creo que más que ser la calidad la que condiciona el precio, es la política de marketing de una determinada empresa la que hace que se adopte un precio u otro. Hay compañías que van a precio caro porque es su política, nosotros preferimos escoger cuidadosamente nuestro producto para que pueda mantenerse mucho tiempo en el mercado y de esta forma poder comercializarlo a menor precio.

—¿Puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Sobre todo, lo más importante es que no se desanimen, ya que al principio es muy difícil. Si llegan a una compañía con un juego, lo más probable es que no se lo acepten, pero si han conseguido demostrar que son buenos programadores, probablemente les encargarán un proyecto concreto y a partir de aquí será mucho más fácil.



Desde Chicago a las profundidades del océano

● La popular compañía Topo Soft parece intentar emular a las grandes compañías del software internacional, tanto en el elevado número de títulos comercializados como en la calidad de los mismos. La extensa lista de programas comercializados hasta el momento se verá incrementada después del verano por tres nuevos juegos: Emilio Butragueño Fútbol —del que ya os hemos dado amplia información—, Titanic y Chicago's 30.

Mientras llegan los programas definitivos, esto es una pequeña muestra de lo que nos espera tras las vacaciones:









Chicago's 30, envuelto en un ambiente 100 por 100 cinematográfico, nos traslada, como fácilmente habréis deducido, al Chicago de los años 30; en plena ley seca, las fuerzas del orden, en concreto nuestro protagonista, el detective Eliot, se enfrentará a las diferentes bandas de mafiosos controladas por Al Capone que tienen tomada la ciudad. La acción se desarrolla a través de cuatro fases: el puerto, las afueras de la ciudad, la ciudad y el almacén clandestino de alcohol, donde está la clave de la operación.

Chicago's 30 es un arcade en toda regla, plagado de enemigos que aparecerán en el momento y lugar más inesperados. Además de disparar, nuestros fieles acompañantes en la aventura disponen de granadas con las que podrán causarnos más de un disgusto.

El protagonista, por supuesto, también podrá responder al cálido recibimiento de los gansters utilizando armas y granadas, y durante las fases segunda y tercera protegerse con un coche.

Chicago's 30 estará disponible en septiembre en Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.

Completa los lanzamientos: **Titanic**, una videoaventura en la que predomina el elemento arcade y que nos permitirá conocer los secretos que oculta el Titanic en su caja fuerte, adoptando la personalidad de un intrépido buzo.

El juego se desarrolla en dos partes. La primera transcurre en las grutas submarinas que conducen al Titanic. Allí los siervos de Neptuno nos pondrán las cosas mucho más difíciles, ya que al tocarnos nos harán perder oxígeno y alguna que otra vida. Si conseguimos superar esta primera fase recibiremos una clave que nos dará acceso al interior del Titanic.

En nuestro recorrido encontraremos repartidas botellas de oxígeno y arpones, que deberemos recoger y poder enfrentarnos a los diversos enemigos. Uno de los detalles más curiosos del juego es que, a diferencia de otros programas, estos objetos no se acumulan; por tanto, debemos esperar hasta el último momento para recogerlos; de este modo lo fundamental es memorizar su localización para regresar a ese punto sólo cuando sea preciso.

Titanic estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.



Los Criticones



José Juan García Quesada
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía



Francisco Verdú
Colaborador de Micromanía



Fernando Herrera
Colaborador de Micromanía



Cristina Fernández
Redactora Jefe de Micromanía



Pedro José Rodríguez
Colaborador de Micromanía

ANDY CAPP



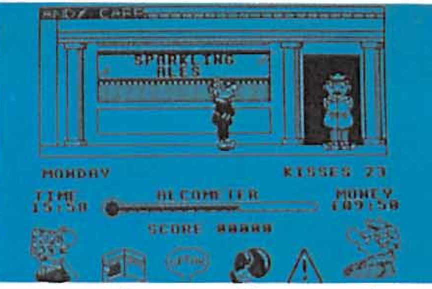
Videoaventura correcta que mantiene el interés

Spectrum, Amstrad, Commodore

Mirrorsoft

Versión comentada: Commodore

La verdad es que el personaje de Andy Capp es muy poco conocido aquí. Por eso más de uno se preguntará que quién es ése... Donde sí que debe ser mucho más conocido es en Inglaterra, desde donde nos llega ahora este programa basado en una serie de dibujos animados.



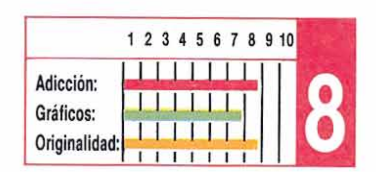
Las acciones se gobiernan por iconos.

El juego es del tipo aventura interactiva, con control sobre el personaje (Andy) a través del joystick, con el que podemos movernos para recorrer la casa donde vive así como las calles y establecimientos de su barrio. Nuestra misión consiste en conseguir dinero como sea, ya que Flo (la mujer de Andy) le exige una importante suma para atender los caprichos de la suegra.

Las acciones se gobiernan por iconos (cosa agradable en estos casos). Podemos usar la cartera (compras, recoger dinero...), podemos hablar (caso de que alquien nos escuche, claro), podemos pelear y podemos usar, examinar y manejar objetos, todo ello sin teclear para nada. Cuando hablamos, podemos elegir entre tres o cuatro frases preseleccionadas y así vamos eligiendo nosotros mismos un camino conversacional que nos conducirá a una u otra situación.

En su conjunto, Andy Capp es una videoaventura agradable, que consigue mantener el interés. Además el aspecto gráfico es correcto, así como el sonoro. Es de notar el hecho de que la imagen es prácticamente en blanco y negro. Suponemos que ello no es debido a simple dejadez sino a buscar una mayor ambientación, para que el jugador «sintonice» con la serie original.

F. V.



DRILLER

Obra maestra de la programación

Spectrum, Amstrad, Commodore

Incentive Software

Versión comentada: Spectrum

Driller es algo más que un programa de ordenador, es una nueva y alucinante experiencia en tres dimensiones convertida en un juego que merecería la pena comprar únicamente para contemplar sus increíbles escenarios y movimientos.

Pero si a eso unimos un argumento digno de la mejor novela de Asimov y un desarrollo francamente adictivo nos encontraremos ante una de esas obras maestras de la programación que aparecen cada cierto tiempo en nuestros monitores.

Driller introduce la denominada técnica Freescape, la cual, bastante similar a las rutinas de movimiento utilizadas en The Sentinel, permite desplazarse y girar sobre un plano tridimensional acercándose y alejándose del resto del entorno, el cual parece variar de tamaño tal y como ocurre en la realidad. La sensación de realismo es perfecta y francamente es como si viéramos con nuestros propios ojos lo que nos rodea. Tal alarde de programación se paga con un movimiento relativamente brusco, pero disponemos de una tecla para alterar la longitud de nuestros pasos de forma que el movimiento pueda hacerse totalmente suave y perfecto a costa de una gran pérdida de velocidad.

La historia nos traslada al lejano planeta Evath, colonizado por los terrestres tras el desastre nuclear en la Tierra. Evath tiene dos lunas, Mitral y Tricuspid, de las cuales la primera ha sido minada por los Ketars, una raza fuera de la ley que a continuación ha abandonado la Luna dejando una gran cantidad de gas en su superficie que podría provocar que Evath saliera fuera de su órbita. Tu misión será recorrer los 18 sectores de Mitral, taponar al menos el 50 por 100 de la salida de gas y recoger cristales de rubicón para permitirte continuar tu búsqueda.

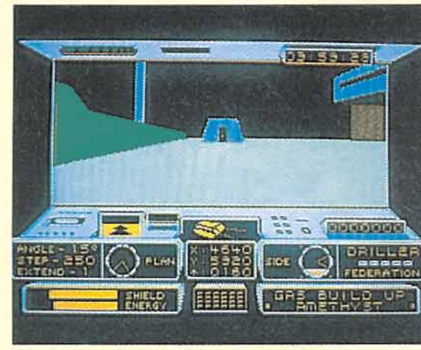
El juego se complementa con un manual de 32 páginas e incluso un modelo en cartulina para construir una representación tridimensional de Mitral. La inmensa variedad de controles, detalles, escenarios y problemas hace de este juego una gigantesca superproducción que, cuida hasta los mínimos detalles, debe convertirse pronto en uno de esos clásicos de la programación que nunca pasan de moda.

P. J. R.

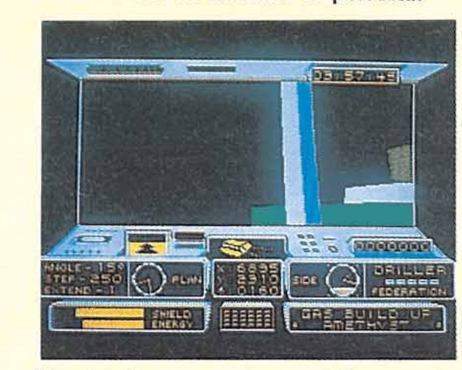
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9



Driller introduce la técnica denominada Freescape.



La sensación de realismo es perfecta.



Nos desplazamos y giramos sobre un plano tridimensional.



BRAINACHE

Sin más pretensión que entretener

Spectrum, Amstrad
Code Masters
Versión comentada: Amstrad

Este nuevo programa de los muchachos de Code Masters sigue bastante fielmente la línea de sus predecesores.
Brainache no tiene un gran argumento ni buenos gráficos, y el movimiento deja bastante que desear pues personaje y enemigos presentan constantemente un molesto parpadeo, pero es un producto entretenido que, sin grandes aspiraciones, puede proporcionar algunas horas de diversión.

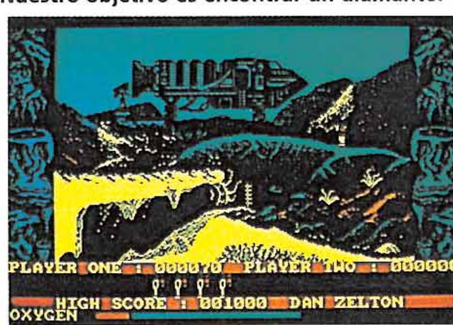
Resulta que, tras una misión de exploración en las minas Stella del planeta Nesbit, la tripulación de la nave de reconocimiento Rotar 1 se dio cuenta de que Harry Jones, más conocido como Brainache (dolor de cabeza), había olvidado todo el equipo de minería en el planeta. La tripulación envió al bueno de Harry a recoger los objetos olvidados. Éste tomó la determinación de recoger todo el equipo de minería y luego continuar hacia las profundidades de la mina para encontrar el famoso diamante Anatese y así regresar cubierto de gloria.
El trabajo es simple, salir de la nave y bajar a las profundidades de la mina para recoger uno a uno los objetos, cada uno de los cuales se encuentra cada vez a una profundidad mayor. Será necesario recoger y emplear adecuadamente escaleras, así como evitar los insectos mutantes que pueblan las minas.

El scroll vertical cuando subimos o descendemos por la mina es bastante brusco y los gráficos de los sprites son demasiado pequeños. Sin embargo, los decorados están muy bien realizados aunque resulte poco menos que imposible evitar a las moscas mutantes que se dirigen siempre directamente hacia nuestro protagonista. Un juego bastante difícil con toda la adicción que ello conlleva, pensado para los más hábiles y menos exigentes de la casa.

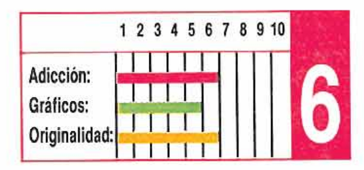
P. J. R.



Nuestro objetivo es encontrar un diamante.



Es necesario emplear las escaleras.



ATF

Pocas diferencias con otros simuladores

Spectrum, Amstrad
Digital Integration
Versión comentada: Amstrad

Las siglas ATF corresponden a «advanced tactical fighter», en castellano caza táctico avanzado. Es, como ya habréis supuesto, un nuevo simulador de vuelo que viene de la mano de la misma casa que lanzó en su tiempo el mítico «Fighter Pilot», lo cual es ya de entrada toda una garantía.
Pero debemos reconocer que el mundo de los simuladores de vuelo está bastante saturado por la presencia de programas de calidad que han hecho bastante difícil que nuevos programas los superen. ATF aporta poco a este complejo mundo no porque sea un programa malo sino porque se diferencia bastante poco de programas similares.

Se ha variado bastante el planteamiento clásico de este tipo de juegos introduciendo un componente bélico de estrategia. Existe lo que el programa llama «mapa del mundo» representando la distribución del planeta entre las tropas aliadas y enemigas, así como el equilibrio armamentístico entre ambas potencias. La misión de nuestro caza será atacar los puntos principales del enemigo para reducir su fuerza militar.
Ante esta nueva dimensión el manejo de nuestro aparato se ha simplificado notablemente reduciendo los complejos controles de los simuladores a los imprescindibles marcadores de altitud, velocidad y fuel. Porque, se nos olvidaba decirlo, antes de despegar tendrás que repartir la carga que puede soportar el caza entre fuel y misiles de diferente alcance y características.

Algunos efectos simpáticos, como el sorprendente caos que se produce en la pantalla al chocar, y opciones para observar durante el vuelo el armamento restante y la localización del enemigo, hacen de ATF el simulador de vuelo con mayor componente arcade de los últimos años, lo que sin duda atraerá a un sector de público en principio reacio a aprender el complejo manejo de un simulador tradicional.

P. J. R.



El programa tiene un componente estratégico.



El manejo del programa se ha simplificado bastante, al ser más sencillos los indicadores.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

SUPERHITS

SPECTRUM

1—1— ↑	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic
2—2— ↑	TARGET RENEGADE	Imagine
3—2— ↑	MATCH DAY II	Ocean
4—2— ↑	IKARI WARRIORS	Elite
5—1— ↑	ÉXITOS PROEIN, S. A.	Proein, S. A.
6—2— ↓	PLATOON	Ocean
7—2— ↑	PREDATOR	Activision
8—2— ↓	OUT RUN	U. S. Gold
9—1— ↑	MORTADELO Y FILEMÓN	Magic Bytes
10—2— ↑	ARKANOID II	Imagine

AMSTRAD

1—1— ↑	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic
2—1— ↑	ÉXITOS PROEIN, S. A.	PROEIN, S. A.
3—2— —	PREDATOR	Activision
4—1— ↑	MORTADELO Y FILEMÓN	Magic Bytes
5—1— ↑	PANTERA ROSA	Magic Bytes
6—2— ↓	PLATOON	Ocean
7—1— ↑	ARKANOID II	Imagine
8—2— ↓	OUT RUN	U. S. Gold
9—2— ↓	BUGGY BOY	Elite
10—2— ↓	MATCH DAY II	Ocean

COMMODORE

1—1— ↑	ÉXITOS PROEIN, S. A.	Proein, S. A.
2—1— ↑	IMPOSSIBLE MISSION II	U. S. Gold
3—2— ↓	OUT RUN	U. S. Gold
4—1— ↑	TARGET RENEGADE	Imagine
5—2— ↑	IKARI WARRIORS	Elite
6—2— ↓	PREDATOR	Activision
7—2— ↓	PLATOON	Ocean
8—2— —	ARKANOID II	Imagine
9—2— ↓	STREET SPORTS BASKETBALL	Epyx
10—2— ↑	MATCH DAY II	Ocean

MSX

1—1— ↑	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic
2—2— ↓	MATCH DAY II	Ocean
3—2— ↓	INDIANA JONES	U. S. Gold
4—1— ↑	TAMAK	Methodic Solutions
5—2— ↑	ARKOS	Zigurat
6—2— ↑	VENOM STRIKES BACK	Gremlin
7—2— ↓	ABADÍA DEL CRIMEN	Opera Soft
8—1— ↑	DAW PATROL	Methodic Solutions
9—2— ↓	CALIFORNIA GAMES	Epyx
10—1— ↑	INDY 500	

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanecia. 3.ª columna: tendencia.

PASATIEMPOS

SKATE CRAZY	DINAMIC
JINKS	MIRRORSOFT
TURBO GIRL	GREMLIN
ZIG ZAG	GO!

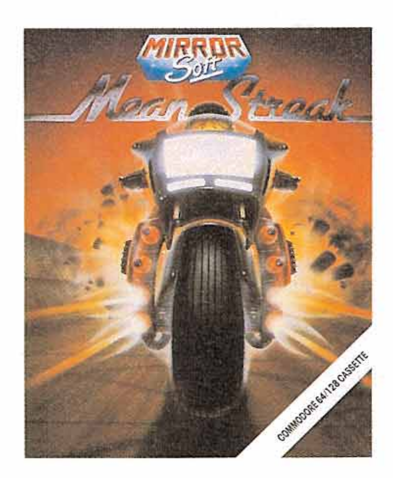
La solución en el próximo número.
FORMA DE RESOLVERLO: Une con una flecha cada juego con la compañía correspondiente.



MEAN STREAK

Divertido aunque algo monótono

Spectrum, Commodore
Mirrorsoft
Versión comentada: Spectrum

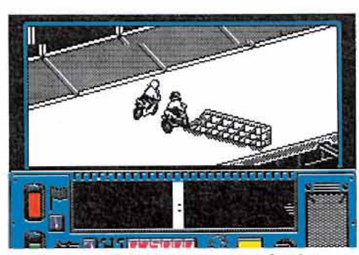


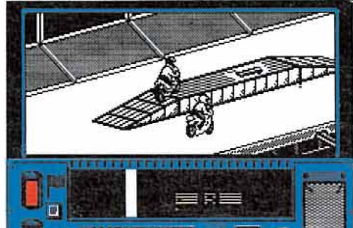
Toma Spy Hunter; póngasele gráficos en tres dimensiones; sustitúyase el coche por una moto; añada algún obstáculo y limítese la aparición de enemigos a uno por vez, y obtendrá Mean Streak, el último juego de Mirrorsoft aparecido en estas latitudes.

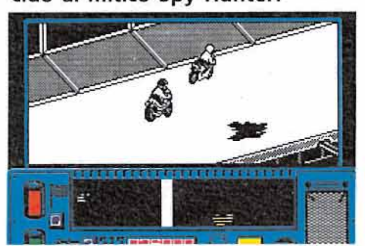
No quiero decir con esto que se trate de un mal juego: simplemente dar una idea de su forma. Como de costumbre, el argumento se ha construido tras la realización del juego (o así parece) y nos coloca en el futuro. En esta época, al parecer, ya no se usan las autopistas. Éstas son terreno de los perversos Outcasts. Tú eres un Rebel que te vas a enfrentar a ellos en «El circuito de batalla» por una clara razón: por pasar un buen rato.

Pasado el mal trago del argumento, pasemos ya a las cosas interesantes. Se trata, como dije, de conducir una moto a través de una interminable senda, esquivando los numerosos obstáculos y dando fin a los osados motoristas que se atrevan a interponerse en tu camino. Cada cierto tiempo y en función del espacio recorrido te dicen que cambias de nivel y pasa la pantalla de un color a otro (como en el Spy Hunter). Aparte de esto, aumenta el número de obstáculos, pero no su variedad.

Para destruir a tus rivales cuentas con una metralleta, unos misiles y una reserva de aceite. Estos dos últimos, así como el combustible, se gastan y hay que reponerlos con los objetos abandonados por la calle. Resulta difícil atacar con un determinado arma, puesto que hay que hacer combinaciones de movimiento. Me explico: para lanzar aceite debes dar a un lado al tiempo que disparas; por ello, muchas veces que quieras realizar un simple disparo, si tu adversario se desplaza lateralmente, en tu afán persecutorio, encontrarás que lo que haces es soltar aceite.

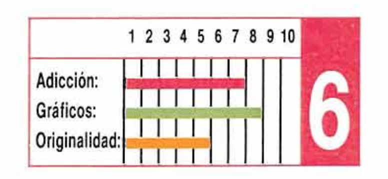

Nuestro objetivo es conducir una moto por una interminable senda.


En conjunto resulta bastante parecido al mítico Spy Hunter.


Los gráficos están correctamente realizados.

Los gráficos están correctamente realizados, al igual que el movimiento, que no resulta muy variado. El sonido es efectivo y nada más. Un defecto que al igual que en la mayoría de los juegos isométricos: resulta difícil saber exactamente donde estás. Esto, unido a la velocidad del juego, provoca que no cojas un determinado objeto cuando estás convencido de que has pasado por encima, o que te des algún golpe inesperado. El típico «scroll» diagonal está bastante logrado y es bastante suave.

F.H.



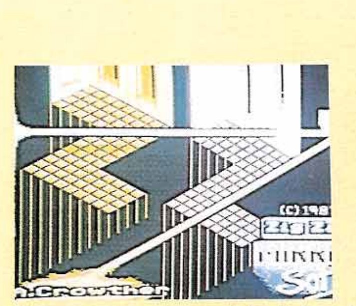
ZIGZAG

Garantizado por Tony Crowther

Commodore
Mirrorsoft
Versión comentada: Commodore

En los anuncios publicitarios que las casas de software publican en las revistas de microinformática para promocionar sus productos de inminente aparición, siempre se busca un pequeño eslogan para intentar captar la curiosidad del lector, potencial comprador. En el caso de Zigzag, la casa Mirrorsoft optó simplemente por nombrar al programador («Zigzag by Tony Crowther»), confiando en que era ya suficiente garantía de demanda. Y es que entre los usuarios de Commodore hay muchos fans de ese autor, y muchos han sido los programas que han lucido su sello de calidad.

En éste su último trabajo, Crowther ha buscado principalmente una idea original; nos movemos por un laberinto tridimensional a bordo de una nave cuya trayectoria sólo podemos controlar a base de dejar que «rebote» en una serie de cuñas inclinadas situadas a ras de suelo en las intersecciones de caminos. La nave corre siempre hacia adelante; si lo deseamos, podemos acercarnos a las cuñas, rebotar y girar así 90 grados (controlamos la altura de la nave, con lo cual podemos «tomar el desvío» o esquivarlo).

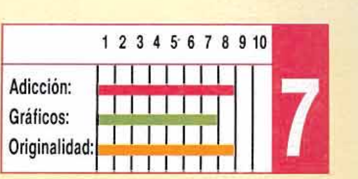

Nos movemos en un laberinto tridimensional a bordo de una nave.

Nuestro objetivo es recoger ocho piezas de no sé qué cristal (no falta la típica leyenda futurista que justifica el argumento) y escapar del sistema, ya que la flota enemiga planea apoderarse de él. Deberemos estar muy atentos a los disparos de nuestros rivales ya que no dudarán en tirar en cuanto nos vean. Para hacer cosas más sencillas, podemos equipar nuestra nave con nuevos sistemas defensivos (escudos, doble ráfaga, mayor control, etc...), a base de canjear los créditos que obtenemos abatiendo contrincantes.

En el apartado técnico es donde el programador sabe lucirse como nadie (de ahí su renombre), demostrando un conocimiento total y absoluto del Commodore (efectos especiales, banda sonora impecable, scroll preciso...).

En resumen, el programa está muy en la línea a la que Crowther nos tiene acostumbrados, con perfecta realización aunque no acabe de convencer en cuanto a la temática. Sin ser nada del otro mundo, Zigzag consigue emplazarse en la parte alta de la tabla.

F. V.



BLOOD BROTHERS

Un juego bien realizado, pero poco original

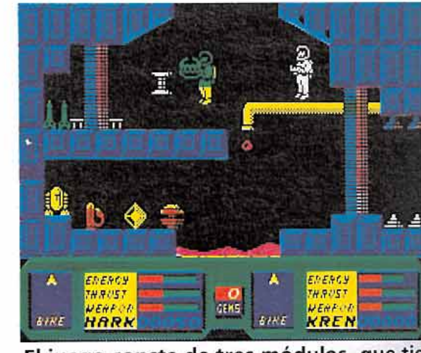
Spectrum, Amstrad, Commodore
Gremlin
Versión comentada: Spectrum

El argumento de este nuevo juego de Gremlin es a grandes rasgos el siguiente: dos hermanos, al volver a casa, se encuentran con que los malvados Scorpions han matado a sus padres y saqueado y destruido su ciudad. Entonces deciden realizar un juramento de sangre (de ahí el nombre del juego) y acabar con los asesinos de sus progenitores. Aquí entras tú, que vas a ser el encargado de conducirlos al éxito.

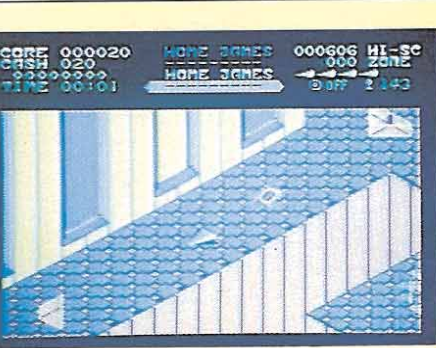
El juego consta de tres módulos que se cargan por separado. Además no hace falta terminar un módulo para cargar otro. En los ordenadores de 128 K no es necesaria la nueva carga.

Cada módulo tiene dos semijuegos bien diferenciados:

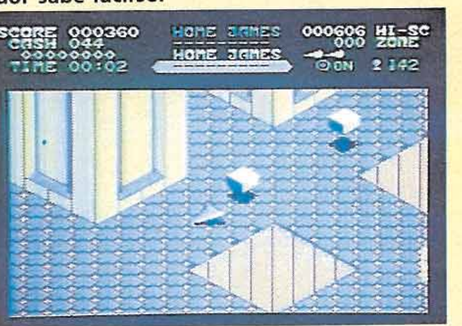
— Una parte nos permite trasladarnos por las minas en una moto espacial. Dicha parte tiene unos buenos gráficos tridimensionales. El juego está en la línea del mítico Deathchase. Ante nosotros aparecen paredes con huecos por los que debemos meternos para alcanzar tu meta: otra mina. El efecto «zoom» está perfectamente logrado, pero hay un pequeño defecto: resulta bastante difícil determinar si has sobrepasado una pared en algunos casos. Se trata de una fase bastante difícil hasta que le coges el truco.


El juego consta de tres módulos, que tienen desarrollos diferentes.

— La segunda parte se desarrolla en las minas. Es aquí donde se lleva a cabo nuestra venganza, mediante la recolección de gemas. Es


odemos equipar nuestra nave con nuevos sistemas defensivos.


En el apartado técnico es donde el programador sabe lucirse.


La misión que se nos ha encomendado es recoger ocho cristales.

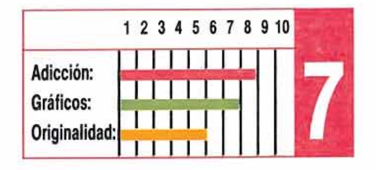

Nuestra nave tiene la posibilidad de hacer un giro de noventa grados.

un juego más de plataformas y escaleras, con gráficos aceptables y movimientos funcionales, sin llegar en ningún caso a lo espectacular. El movimiento es difícil de manejar y tiene algunos exagerados efectos inerciales. Si disparas, rebotas hacia atrás, por ejemplo.

El sonido cumple su cometido en ambas partes, sin llamar la atención ni hacerse pesado. Lo justo para decir que hay sonido.

En resumen, se trata de un juego muy entretenido y adictivo, bien realizado y sin originalidad, pero útil para pasar un buen rato. En su contra está que quizá sea bastante fácil, una vez coges el truco a la fase motorizada. Merece la pena.

F. H.



BOBSLEIGH

Vertiginosa carrera en la nieve

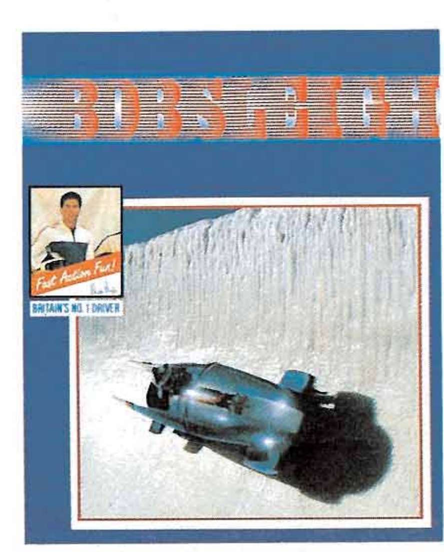
Spectrum, Amstrad
Digital Integration
Versión comentada: Amstrad

El bobsleigh dista mucho de ser un deporte popular pero no por ello deja de ser lo suficientemente interesante como para merecer ser protagonista de un programa de ordenador. Para aquellos a los que ni siquiera les suene la palabreja os diremos que el bobsleigh es un deporte de invierno en el que un vehículo aerodinámico similar a un trineo y carente totalmente de impulso mecánico se desliza por una pista especial excavada en el hielo alcanzando velocidades asombrosas y llegando a que el bob describa ángulos de más de 90 grados con el suelo, cuando, al tomar una curva, se desliza por las paredes laterales de la pista.

Un deporte vertiginoso mezcla de sangre fría y equilibrio para no volcar en las curvas y tomar la máxima velocidad en las rectas. Hasta ahora los únicos escarceos de este deporte en los ordenadores tenían lugar como uno de los eventos del Winter sports de Electric Dreams y el Winter games de Epyx. Ahora Digital Integration nos pone al mando de un complejo simulador de bobsleigh que no por ello deja de ser interesante y sencillo de utilizar.

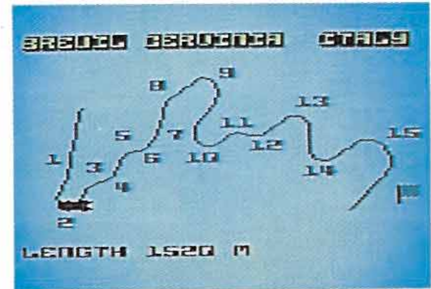
El programa ha sido realizado simulando el transcurso de una olimpiada de invierno, para lo cual nuestro bob, representando a Gran Bretaña, competirá con los equipos de otros países. En los completos menús del juego podremos estudiar la temperatura (la del ambiente e incluso la del hielo), nuestros recursos económicos que crecerán con las aportaciones de los sponsors y disminuirán con los gastos de reparaciones, los récords obtenidos hasta ahora en las modalidades de uno y dos ocupantes y muchas otras opciones.

En cuanto al desarrollo de la carrera en sí, debemos reconocer que se ha alcanzado un gran realismo tanto en el chirrido del hielo como en la inercia del movimiento, la aceleración del vehículo, los choques y derrapes y sobre todo los





Un deporte vertiginoso mezcla de sangre fría y equilibrio.



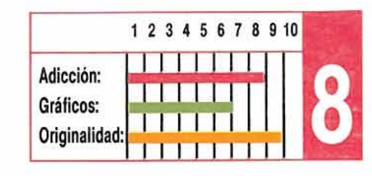
El programa simula el transcurso de una olimpiada de invierno.



La carrera en sí alcanza un gran realismo en todo momento.

momentos en los que nos subimos por las paredes de las curvas llegando a volcar si no tenemos cuidado. Un excelente simulador sabiamente mezclado con algo de estrategia que, pese a ser el primer programa digno en su género, no creemos que defraude a nadie.

P. J. R.



RECOMENDADOS

1. **SKATE CRAZY** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **CAPITÁN SEVILLA** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
3. **GOTHIK** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **HUNDRA** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **MAD MIX GAME** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
6. **LOS PÁJAROS DE BANGKOK** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **BEYOND THE ICE PALACE** — ELITE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **DRILLER** — INCENTIVE SOFTWARE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **KARNOV** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **TURBO GIRL** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
11. **MORTADELO Y FILEMÓN** — MAGIC BYTES *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **STREET SPORTS BASKETBALL** — EPYX *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
13. **CYBERNOID** — HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **HERCULES** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **SILENT SHADOW** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
16. **BLOOD BROTHERS** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **ZIGZAG** — MIRRORSOFT *(Commodore)*
18. **BLACK BEARD** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
19. **TARGET RENEGADE** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **GARFIELD** — THE EDGE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva, de la revista.



PROWLER
No basta con un buen argumento

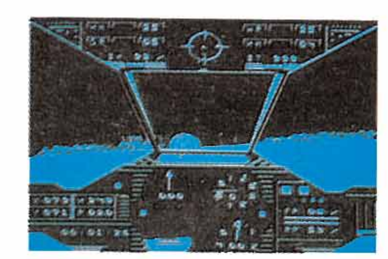
Mastertronic

La primera impresión que causa Prowler, el último lanzamiento de Mastertronic para PC's y compatibles, es que te encuentras ante el mismo simulador de siempre, pero con distinto nombre.

Esto no es en principio demasiado preocupante, pues suele ocurrir con la mayoría de los simuladores, si bien antes o después uno acaba por descubrir algún detalle sorprendente que diferencia, ya sea para bien o para mal, el programa que tenemos entre manos de los demás.

Lo que sí es verdaderamente preocupante es que esto no ocurre en ningún momento con Prowler, pues desde el principio hasta el final su desarrollo sigue los principios básicos de cualquier simulador sin incorporar ningún detalle novedoso.

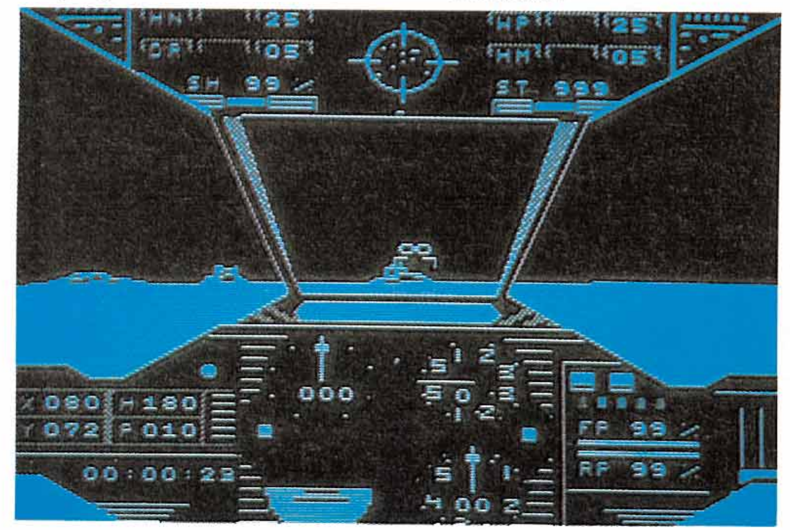
Lo único que puede resultar destacable dentro del conjunto del programa es el argumento incluido dentro del manual de instrucciones, aunque lógicamente una buena historia no es un pretexto suficiente para editar un programa.



El juego nos traslada al año 2150.



Resulta en conjunto demasiado parecido a otros simuladores.



Nuestro objetivo es derrotar a los Peradusians.

El juego nos traslada hasta el año 2150, 70 años después de que nuestro planeta fuese atacado por primera vez por una belicosa raza alienígena conocida como los Peradusians. Desde entonces la cadena de hostilidades no ha cesado, dejando trágicas huellas en la superficie de la Tierra. También desde entonces los más expertos científicos del planeta han estado trabajando en el arma definitiva capaz de derrotar por sí sola a la totalidad del ejército invasor. Este arma es el «Northall Q 15-C», una perfecta combinación de reactor y helicóptero dotado con los últimos descubrimientos en el campo militar. Sus sistemas de ataque y defensa lo convierten en la aeronave de combate más perfecta y destructiva jamás conocida. Tu misión consiste en tomar los mandos de este fantástico aparato y utilizarlo para derrotar definitivamente a los Peradusians.

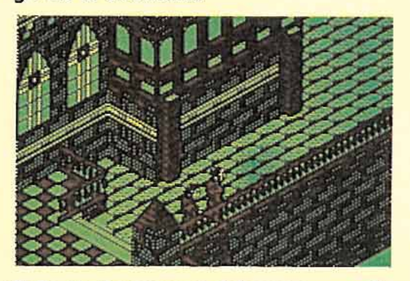
Hasta aquí lo bueno, porque todo lo demás que vais a encontrar dentro de Prowler lo habréis visto ya en cualquier otro simulador, a esto si añadís que graf icamente no es ninguna maravilla, obtendréis: un programa más del montón, digno de figurar en una enciclopedia de cómo no hacer buenos juegos.

J. J. G. Q

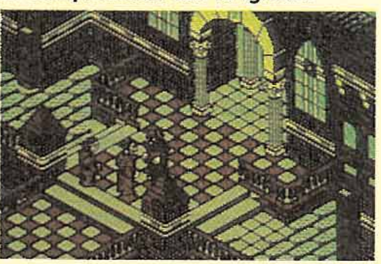
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		4
Gráficos:		
Originalidad:		



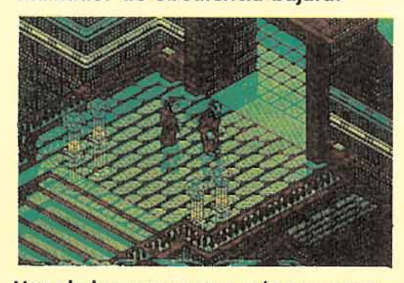
Adzo acompañará a Guillermo a lo largo de la aventura.



Cada cierto tiempo debemos cumplir los compromisos con la Iglesia.



Si desobedecemos a abad, nuestro marcador de obediencia bajará.

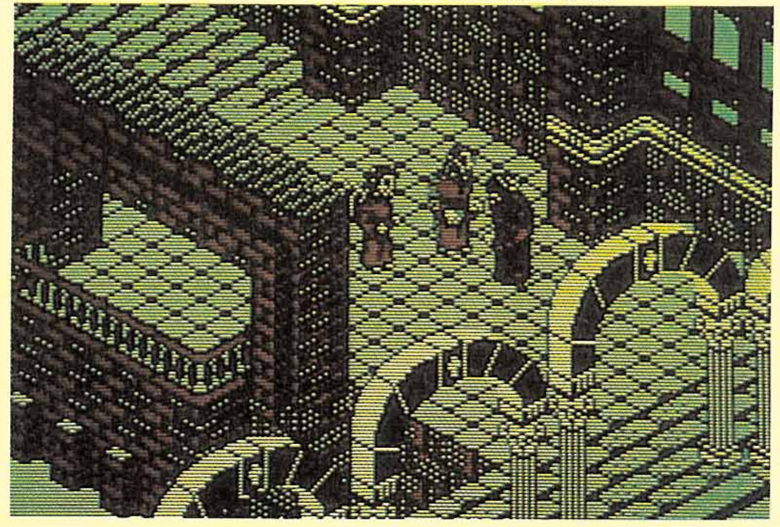


Uno de los momentos más espectaculares es el de la misa.

LA ABADÍA DEL CRIMEN
Sencillamente sensacional

Opera Soft

Pocos programas han podido despertar el aplauso general de todos y cada uno de los miembros de esta redacción. Y es que muy pocos han alcanzado el nivel de calidad conseguido en la abadía del crimen. Comenzando por el argumento del juego, tan complejo e interesante como la novela en la que está basado *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, continuando por los gráficos, tan perfectos como espectaculares y finalizando por el desarrollo del juego, que conjuga la adicción de las videoaventuras con el interés provocado por los juegos con un componente estratégico o en los que, para que nos entendamos, hace falta pensar.



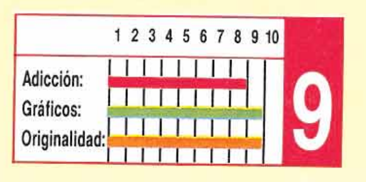
Los gráficos reproducen exactamente una abadía medieval.

Realmente en muy poco se podía mejorar un programa tan perfecto como éste, pero sin embargo este nuevo reto para el software español ha sido superado. La versión PC que ahora comentamos ha añadido y mejorado sensiblemente el sonido del programa, el punto menos fuerte, que no flojo, de las otras versiones. Increíblemente cuando nuestros protagonistas acuden a cumplir con sus obligaciones en la iglesia, el coro interpreta perfectamente unos cantos gregorianos que por un momento nos hacen dudar si proceden del ordenador o es que misteriosamente alguien ha encendido un cassette.

A grandes rasgos nuestro objetivo es descubrir quién es el responsable de los asesinatos que están aconteciendo en la abadía, adoptando la personalidad de Guillermo de Occam. Para ello tenemos siete días en los que deberemos desarrollar la investigación ayudados por nuestro fiel novicio.

La abadía del crimen es una obra cumbre de la programación y mucho nos tememos que pasará mucho tiempo antes de que ningún programa pueda ni siquiera igualarle. Un programa imprescindible; ninguna excusa es válida para resistirse a caer en sus redes y sumergirse por completo en una terrible aventura.

C. F. A

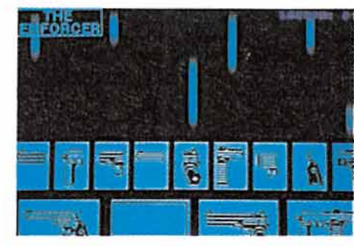


	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

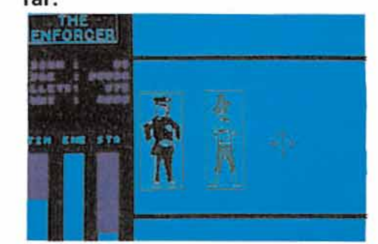
THE ENFORCER
Alto nivel de facilidad

Eurosoft

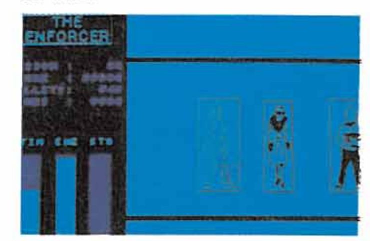
Por regla general, al coger la carátula de un juego instintivamente lo primero que se hace es observar las fotografías de la contraportada. En este caso, encontramos dos espléndidas pantallas, una de ellas debe ser la de carga o la de menú, y la otra una instantánea de algún momento del juego. Ambas a todo color y con unos gráficos impresionantes. Todo se aclara un poco más abajo, cuando lees que se trata de dos pantallas sacadas de la versión para Amiga. Maravilloso, ¿de qué te sirve ver lo conseguido que está el juego en Amiga cuando tú estás interesado en la versión para PC? No es ésta una técnica nueva. Se practica demasiado a menudo y en muchas ocasiones ni siquiera te indican que las pantallas no corresponden a la versión que tienes entre las manos.



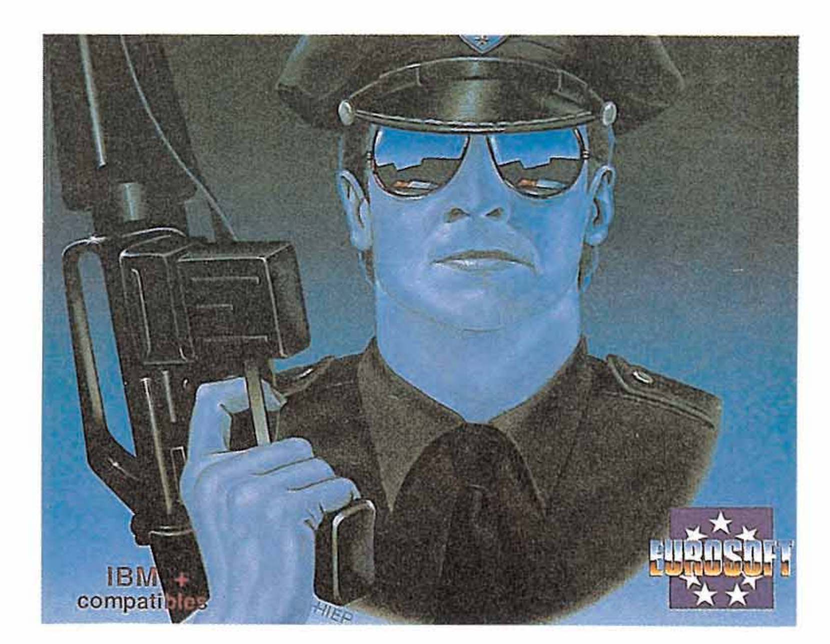
Los enemigos nunca llegan a disparar.



La acción transcurre sobre un fondo liso.



Nuestro objetivo es eliminar a los enemigos.

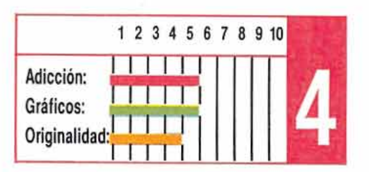


El motivo casi siempre es el mismo, los gráficos de las otras conversiones suelen ser bastante inferiores a los presentados en las fotos. Y eso ocurre en este caso. Las versiones para Amiga y PC de The Enforcer no tienen mucho en común, al menos en ese aspecto. Evidentemente, las posibilidades gráficas de un Amiga no son comparables con las de un PC con una tarjeta gráfica CGA; pero en este programa los gráficos del PC no se ven tan elaborados como debieran estarlo.

Brevemente comentado, el juego consiste en disparar a los enemigos que van apareciendo por la pantalla; teniendo cuidado en no herir a la gente inocente que sólo pasa por el lugar. Bueno, quizá «lugar» sea decir demasiado, ya que la acción se desarrolla sobre un fondo liso, de un único color, sobre el que se mueven las «postales» de los personajes. Es cierto, para mover a los habitantes de la ciudad no se utilizan varios gráficos buscando dar una sensación de movimiento, de fluidez. No. El programa, se limita a mover las postales. Y por si fuera poco, los «malos» son fácilmente distinguibles, ya que van armados y nunca te llegan a disparar consiguiendo que hablemos de alto nivel de facilidad en lugar de dificultad.

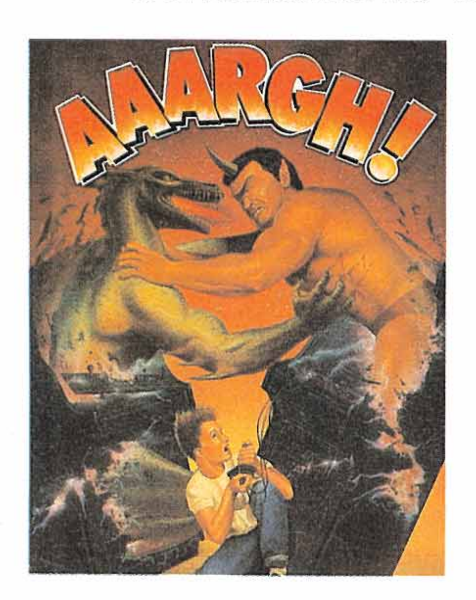
En definitiva, resulta un juego aburrido, poco adictivo y con una presentación gráfica muy pobre. Hace algunos años, con los pocos juegos que había disponibles entonces, quizá The Enforcer hubiese resultado interesante. Hoy no lo es.

J. J. G. Q.



AAARGH!

Sencillamente monstruoso



Melbourne house

No cabe duda que una de las compañías que más y mejor están trabajando con las máquinas de 16 bits desde su aparición es Melbourne House. Buena prueba de ello es «Aaargh!», su última creación aparecida exclusivamente para Amiga.

El juego es un sencillo pero adictivo arcade que guarda en algunos aspectos cierta similitud con otro conocido programa: «Rampage».

Nuestra misión es internarnos en diferentes ciudades para conseguir unos enormes huevos dorados que se encuentran escondidos dentro de los edificios.

Nada más comenzar debemos escoger con cuál de los dos monstruosos personajes que incluye el juego queremos jugar: podemos elegir entre un feroz dinosaurio o un gigantesco ogro. Una vez hecho esto apareceremos en la primera de las ciudades y el juego comenzará. Como podréis suponer nuestros terroríficos protagonistas no están dispuestos a ir llamando educadamente puerta por puerta para intentar conseguir el huevo dorado, por ello escogerán un método mucho más rápido y también mucho más violento: destrozar las casas. Para ello disponen de dos métodos, o bien quemar las casas escupiéndoles fuego o bien derribarlas a puñetazo limpio.

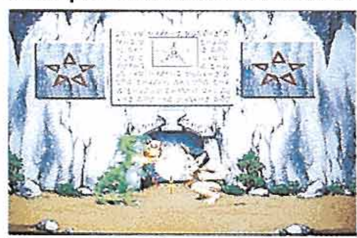
Ante esto los habitantes de la ciudad no se quedarán lógicamente cruzados de brazos, sino que harán todo lo posible por acabar con nosotros disparándonos con catapultas, cañones y todo tipo de armas.

Por ello deberemos estar muy atentos para evitar sus disparos y de paso aprovechar para engullir algún que otro hombrecillo a modo de aperitivo. También podremos devorar algunos alimentos como hamburguesas o perritos calientes que aparecerán al derrumbarse las casas.

Cuando por fin aparezca el huevo y lo recojamos, accederemos a otra pantalla donde deberemos combatir contra el personaje que no hayamos elegido —si somos el ogro pelearemos contra el dinosaurio y a la inversa— para ver quién de los dos se queda el huevo.



Podemos escoger como protagonista a cualquiera de los dos monstruos.



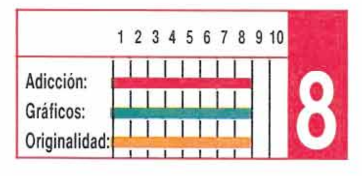
Nuestro objetivo es encontrar unos enormes huevos de oro.



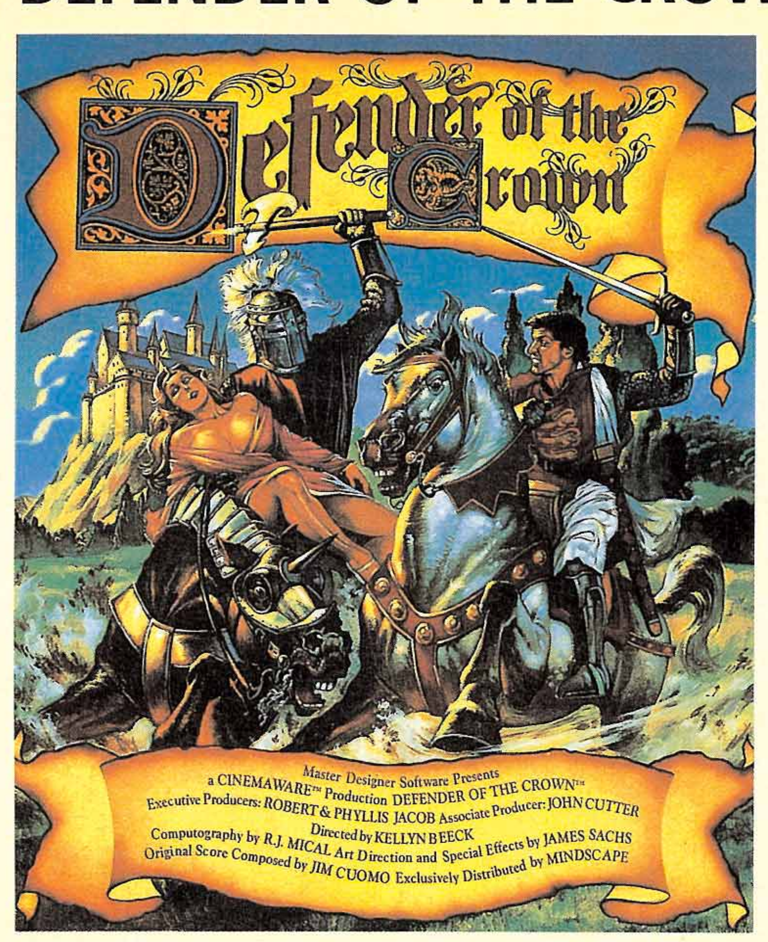
A modo de aperitivo podemos engullir a los habitantes de las aldeas.

Con todo esto «Aaargh!» ya resultaría un buen título, pero si además le añadimos que los gráficos están francamente bien realizados y que los sonidos sin llegar a ser maravillosos cumplen con su cometido, ya no nos cabrá ninguna duda: «Aaargh!» es un buen juego con una gran carga de originalidad.

J.E.B.



DEFENDER OF THE CROWN



Cuando la programación es un arte

Mirrorsoft

Ciertas veces llegan a nuestras manos juegos que nos hacen recordar algo que parecíamos haber ya olvidado: todavía somos capaces de sorprendernos, y todavía somos capaces de encontrar títulos capaces de demostrar que en contadas ocasiones un programa es algo más que eso... es secillamente una pequeña obra de arte.

«Defender of the crown», una de las últimas producciones de Mirrorsoft, es uno de ellos. Francamente, con juegos como éste a veces sentimos que todas las palabras —aunque sean miles— que podamos emplear para intentar contaros lo sencillamente maravilloso que es, se quedarían cortas. Tal vez por ello en principio pueda valer aquello de que una imagen vale más que mil palabras, así que echar un vistazo a las fotografías y luego seguir leyendo.

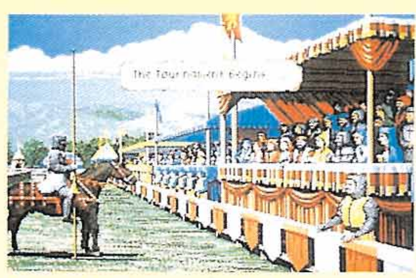
Como habréis comprobado si nos habéis hecho caso, «Defender of the crown» es tal vez el programa más brillante a nivel gráfico que jamás hayamos contemplado en las pantallas de nuestros ordenadores. Pero esto no es todo —al fin y al cabo cualquier aficionado con un buen digitalizador, podría conseguir pantallas aún más espectaculares aunque menos meritorias—, porque bajo este fantástico escenario se esconde un adictivo juego de estrategia donde nuestra misión va a consistir, ni más ni menos que en coronarnos reyes de Inglaterra.

Seis señores feudales lucharán por el trono, tú, serás uno de ellos. Al comenzar la partida todos dispondrán de un territorio, un castillo y un reducido ejército. A partir de ahí todos intentarán anexionarse nuevos territorios, construir nuevas fortalezas y aumentar el número de soldados de su ejército. Para ello, son varias las posibilidades que tenemos de conseguirlo: podemos participar en justas, atacar los castillos enemigos, invadir territorios, comprar soldados, castillos, caballeros o catapultas, y otras muchas acciones que pondrán a prueba nuestra capacidad como estrategas o por qué no, como futuros monarcas.

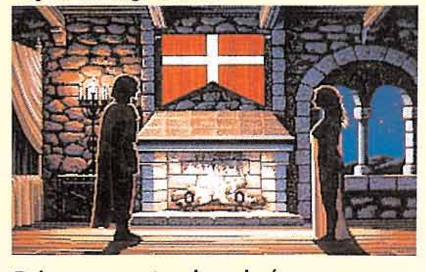
Cada una de estas acciones están acompañadas de bellísimas escenas, entre la que destaca sin lugar a dudas la secuencia que podemos contemplar al rescatar a nuestra esposa que se halla prisionera en alguno de los castillos de nuestros adversarios. Tan romántico como preciosista.

Insistimos, resulta difícil explicar desde estas páginas la calidad e interés de este maravilloso programa, tan sólo podemos deciros que «Defender of the crown» se ha instalado rápidamente entre nuestros 10 juegos preferidos de toda la historia del software.

J.E.B.



Nuestra misión consiste en coronarnos reyes de Inglaterra.



Bajo sus espectaculares imágenes se esconde un adictivo juego de estrategia.



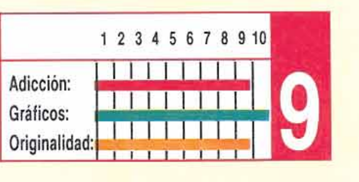
Seis señores feudales lucharán por el trono.



Podemos participar en justas, atacar castillos y cuantas acciones queramos.

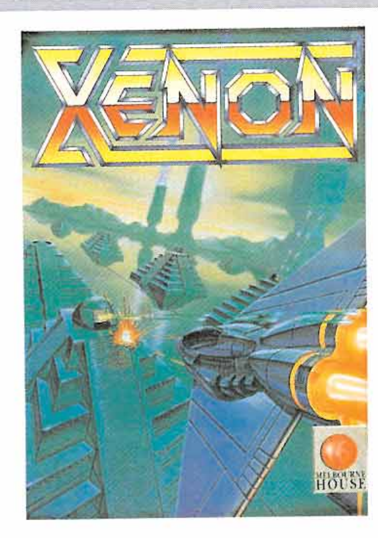


Es tal vez el programa más brillante a nivel gráficos jamás realizado.



XENON
Un fantástico arcade espacial

Melbourne house



Pese a que cualquiera de las dos máquinas de 16 bits más conocidas del momento, Atari St y Amiga, poseen fantásticas cualidades para la realización de arcades espaciales, muy pocos, por no decir casi ninguno han sido los juegos de este estilo que han aprovechado tan siquiera mínimamente estas posibilidades.

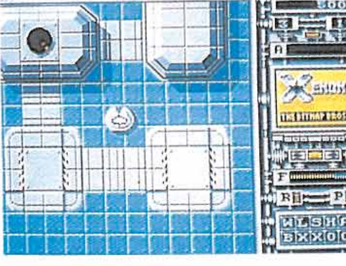
Pero en la informática, como en casi todo, suele acabar apareciendo la excepción que confirma la regla, excepción que en este caso se llama «Xenon» y que ha sido realizado por la prestigiosa compañía Melbourne House dentro de su sello especial dedicado en exclusiva a las máquinas de 16 bits.

El juego cuenta con un extenso e interesante argumento futurista, aunque en realidad como suele ocurrir con este tipo de juegos es bastante innecesario, pues lo que de verdad importa, es que tenemos frente a nosotros 16 zonas distintas absolutamente plagadas de enemigos y trampas mortales esperando a que nos atrevamos a atravesarlas.

Nuestra nave, el último y más avanzado prototipo interestelar de nave de combate, tiene entre otras sorprendentes cualidades la posibilidad de transformarse, pudiendo adquirir dos aspectos distintos: nave de superficie, que avanza al ras del suelo, o bien jet de combate aéreo, que se desplaza a cierta altitud. La primera se puede mover en las ocho direcciones y es especialmente indicada para combatir a los enemigos que nos atacan desde el suelo, aunque no puede acceder a las zonas elevadas. En éstas es donde resulta de utilidad el caza, aunque a su vez tiene el defecto de que no puede atacar a muchos de los enemigos que se encuentran por el suelo. Por ello será fundamental que durante el transcurso del juego utilicemos una u otra dependiendo de la situación en que nos encontremos.

Disponemos de tres vidas y de una barra de energía que se irá agotando a medida que recibamos impactos; cuando llegue a cero perderemos una de nuestras vidas.

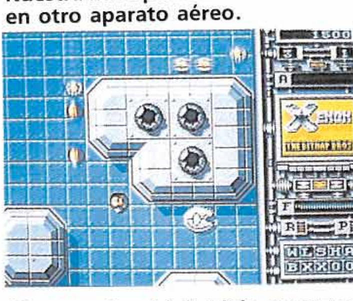
El mapeado está dividido en cuatro sectores, a su vez divididos en cuatro zonas. Tanto a la mitad como al final de cada sector deberemos enfrentarnos con una gran nave nodriza que requerirá un número mayor de disparos —que además en algunos casos sólo tendrán efecto si los realizamos sobre un punto sensible de la nave que nosotros deberemos descubrir— para ser eliminada.



El juego cuenta con un extenso e interesante argumento futurista.



Nuestra nave puede transformarse en otro aparato aéreo.

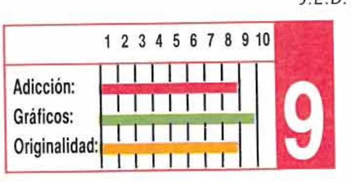


El mapeado está dividido en cuatro sectores, que constan a su vez de cuatro zonas.

Al destruir ciertos enemigos, éstos dejarán una píldora que al ser recogida nos proporcionará diversas ventajas como reponer nuestra energía, aumentar nuestra capacidad de disparo, hacernos inmunes durante algunos segundos o dotar a nuestra nave de potentes lasers.

«Xenon» es sencillamente brillante a todos los niveles —gráficos, sonidos, movimientos— si bien quizás el grado de dificultad sea demasiado elevado. Pese a todo, uno de los mejores juegos que se han creado para las máquinas de 16 bits.

J.E.B.





TE ESPERA
STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK
PLATOON
La primera víctima de la guerra es la inocencia
ocean
ERBE Software
© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.
MEGA-APOCALYPSE
martech
ERBE Software
VIXEN
martech
ERBE Software
NIGEL MANSELL'S
GRAND PRIX
martech
ERBE Software


UN VERANO CALIENTE
THE FURY
martech
ARKANOID
REVENGE OF DOH
Imagine
the name of the game
ERBE Software
UNITRAX
Specialwise
ERBE Software
TARGET; RENEGADE
Imagine
the name of the game
ERBE Software
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.° A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13



VIXEN

Más espectacular, igual de aburrido

Martech



Desde que Martech hizo la presentación de «Vixen», y muy especialmente desde que se hizo la presentación de su sugestiva carátula, el juego pasó a ser uno de los temas de conversación más frecuentes entre los aficionados al mundo del software.

Sin embargo, cuando por fin «Vixen» apareció en sus versiones para los ordenadores de ocho bits, la decepción fue unánime: gráficos normalitos, desarrollo reiterativo y poco adictivo, falta de un objetivo o misión que cumplir, y tan sólo un excelente movimiento a mencionar como parte positiva del juego.

Ahora los usuarios de Atari St. disponen por fin de su correspondiente versión de «Vixen», y como van a tener oportunidad de comprobar, muy pocos de los defectos que presentaron versiones anteriores han sido corregidos en esta ocasión.

Uno de ellos, como era la poca calidad de sus gráficos, ha sido paliado gracias, claro está, a las mayores posibilidades gráficas de las máquinas de 16 bits. El movimiento continúa siendo el plato fuerte del juego, resultando una auténtica delicia completar los rítmicos y acompasados pasos de nuestra protagonista. El sonido también ha sido mejorado, si bien tampoco se puede decir que aproveche al máximo las posibilidades del Atari St. Especialmente digna de mención es la pantalla de presentación del juego, con la misma imagen de la carátula digitalizada... ¡Como para caerse de espaldas!

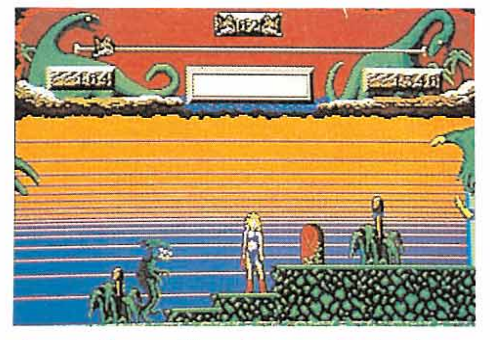
Sin embargo, nada varía en lo referente a los aspectos más negativos del programa, como son un desarrollo repetitivo o la falta de una motivación para seguir jugando que no sea la de hacer puntos y más puntos —«Vixen» no tiene ningún tipo de final y, lo que es aún peor, las diferencias entre fase y fase son mínimas—, por lo que el nivel de adicción es prácticamente nulo.

En resumidas cuentas, «Vixen» es uno más de esos programas espectaculares, llamativos, con prometedoras carátulas, pero que en lo que se refiere a aquello para lo que verdaderamente han sido creados, para jugar con ellos, poco o nada ofrecen.

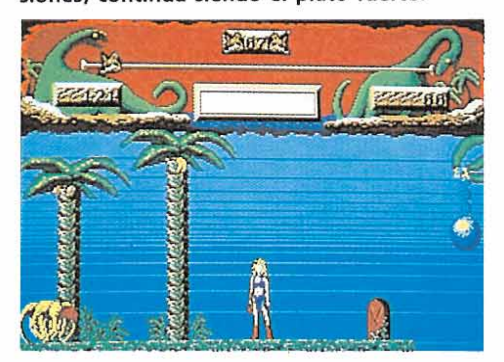
J. E. B.



Uno de los puntos negros del programa es la falta de un objetivo o misión que cumplir.



El movimiento, al igual que en las demás versiones, continúa siendo el plato fuerte.



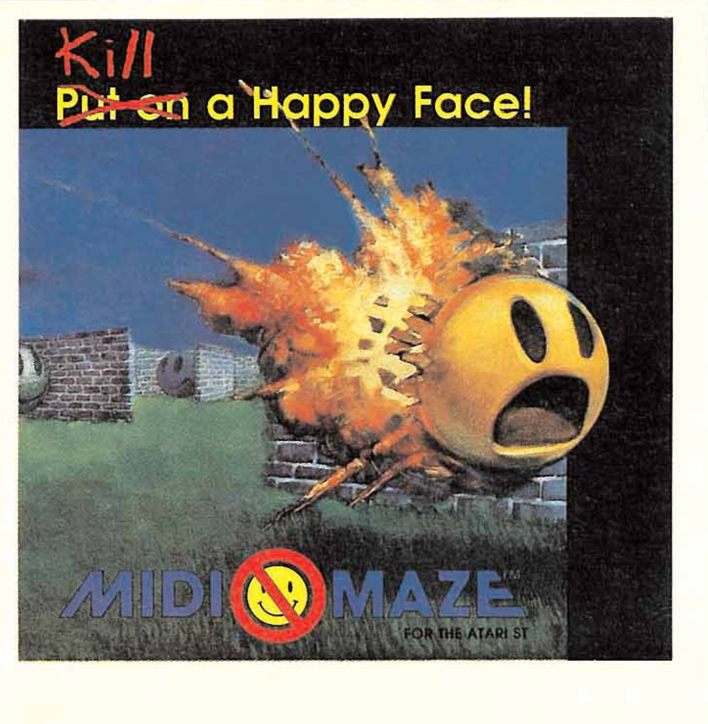
La calidad gráfica ha sido mejorada, debido a las mayores posibilidades Atari 16 bits.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		

MIDI MAZE

Un nuevo concepto de juego

Hybrid Arts



«Midi Maze» es uno de esos juegos ante los que no cabe sino olvidar todos los conceptos que sobre este tema teníamos prefijados, para abrir los ojos a toda una nueva forma de entender el software de entretenimiento. ¿Qué tiene «Midi Maze» de revolucionario? Muy sencillo: el programa permite jugar a la vez hasta 16 personas —cada una de ellas con un ordenador— interconectados entre sí a través de las entradas y salidas Midi de cada máquina.

Esto no quiere decir que cada uno de ellos tenga su turno de jugar y mientras los demás deban permanecer contemplándole, sino que lo que significa es que las 16 —o las que se elijan— personas participan A LA VEZ en la misma partida reflejándose en todos los ordenadores las acciones realizadas por cada uno de ellos.

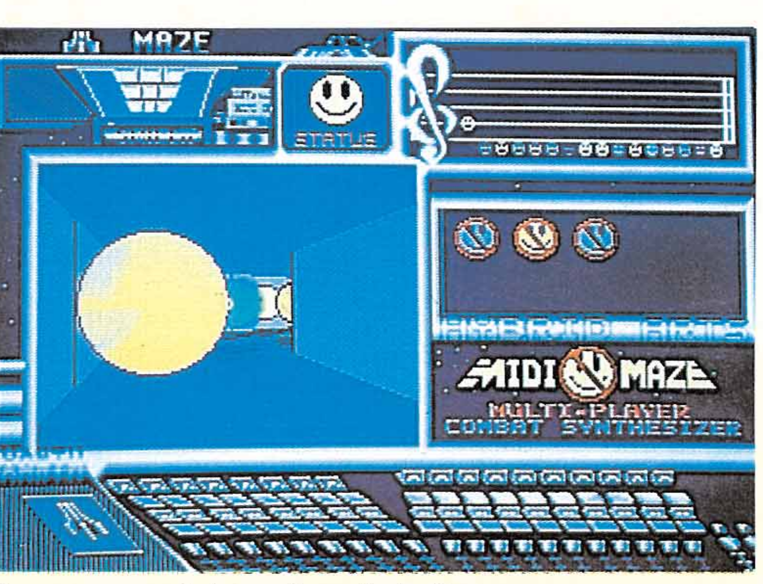
Para que nos entendáis mejor, lo que en realidad ocurre, es que cada personaje controla una especie de gigantesco comecocos que se puede mover libremente por un laberinto sin salida. Pero al estar el resto de los jugadores deambulando también por él, puede ocurrir —y de hecho ahí está la gracia del juego— que nos encontremos de frente con otro jugador; en esta situación nosotros estaremos viéndole a él de frente y, a su vez, él estará contemplándonos a nosotros de frente.

El objetivo del juego consiste en atrapar un número de contrincantes que coincide con el número de jugadores que participan. Para realizar esto hay que dispararles, lo que les dejará inmóviles durante unos instantes, para a continuación acertarles de nuevo con un número de disparos que dependerá del grado de dificultad —hay tres distintos— que hayamos elegido al comenzar. No importa si capturamos varias veces a un mismo contrincante, pues en cualquier caso se nos anotará una nueva captura en nuestro marcador. Tampoco tiene importancia el que seamos capturados, puesto que tras unos breves instantes podremos continuar la partida como si tal cosa.

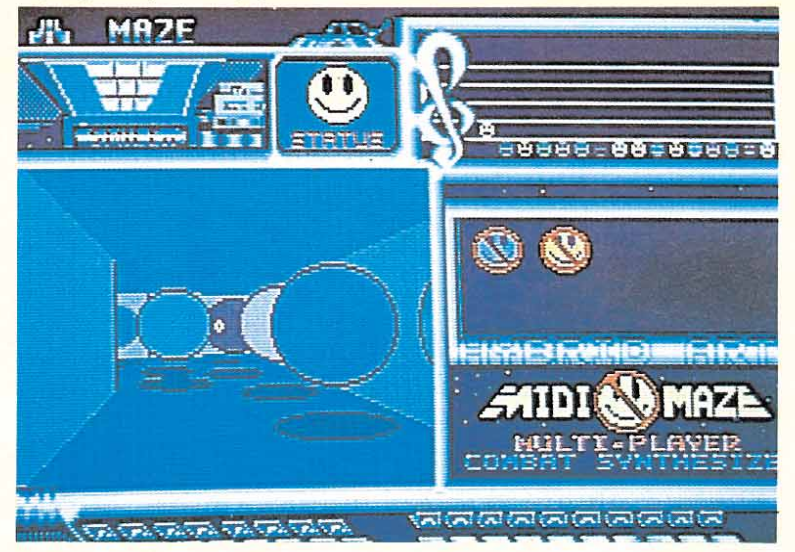
También existe una opción de un jugador para que, no disponer más que de un solo ordenador, no nos impida sacar provecho de «Midi Maze» (en esta opción los demás fantasmas son controlados por el ordenador). Sin embargo, hay que reconocer que el verdadero atractivo del programa —de hecho para ello fue creado— es que sea utilizado por varios jugadores, ya que en esta opción la emoción y la adicción se elevan hasta niveles insospechados.

«Midi Maze» está bien realizado en todos los aspectos —gráficos, movimientos, sonido...—, si bien tampoco ninguno de ellos resulta especialmente destacable. En realidad no le hace falta, sólo por su particularísimo y novedoso sistema de juego merecería ya un puesto de honor en cualquier programoteca. Esperemos que no tarde mucho en sacarle un partido aún más brillante.

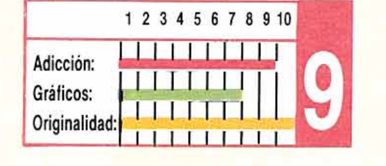
J. E. B.



El programa permite jugar a la vez hasta 16 personas.

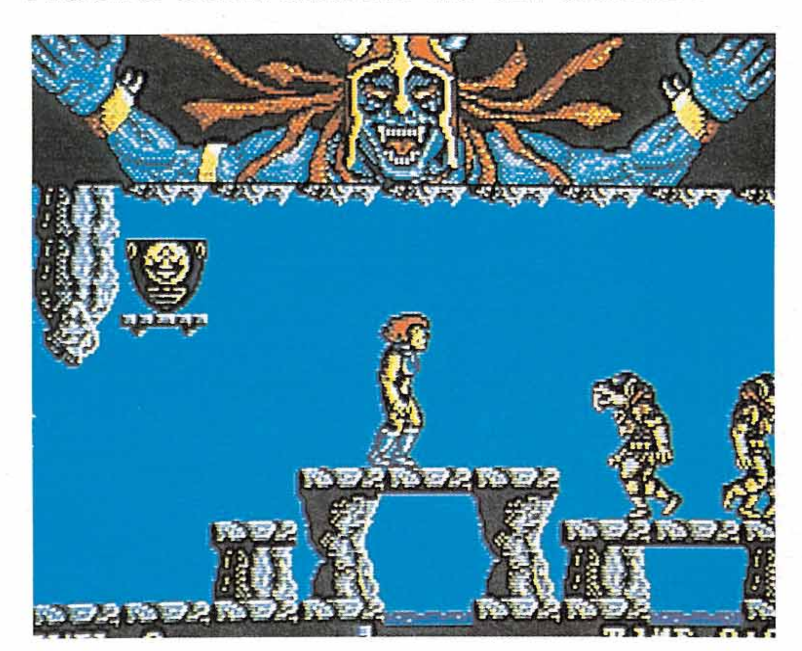


Cada personaje controla una especie de gigantesco comecocos que se puede mover libremente por un laberinto sin salida.



THUNDERCATS

Nueva conversión de un clásico



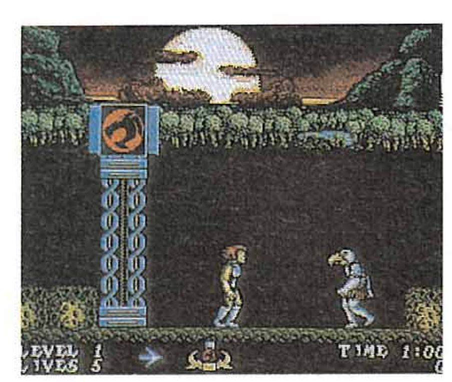
Poco a poco, pero con paso firme, los ordenadores de 16 bits se van consolidando, en el sector de los videojuegos. Buen prueba de ello es la constante aparición de conversiones, a estos ordenadores, de títulos ya conocidos en otros sistemas. Este es el caso de «Thundercats», un programa imprescindible en cualquier colección y que nos sorprendió gratamente hace unos meses en su versión de Spectrum, al aprovechar al máximo las posibilidades de la máquina.

Lógicamente el argumento y desarrollo del juego es semejante a sus predecesores y a grandes rasgos nos brinda la posibilidad de recorrer 14 niveles de juego, para rescatar a tres personajes y encontrar al final de nuestro ajetreado viaje «el ojo de thundera», una joya mágica robada por los malvados de turno.

La adicción es la nota dominante en todo el juego, sin olvidar por ello la perfección alcanzada en el movimiento, permitiendo a nuestro personaje desplazarse con movimientos acompasados y responder a los ataques enemigos con su espada, o esquivándolos bien con gigantescos saltos o bien con el correcto uso de la técnica «mejor me agacho por si acaso».

Gráficamente «Thundercats» aprovecha las posibilidades de Atari, consiguiendo una ambientación perfecta en los escenarios y en conjunto en el desarrollo total del juego. El sonido, sin embargo, aunque efectivo, no es demasiado espectacular. Pese a ello «Thundercats» es una adictiva videoaventura, en la que predomina el elemento arcade, con el interés suficiente para mantenernos frente a la pantalla con cara de pocos amigos y dispuestos a «liquidar» a cualquier objeto extraño que se cruce ante nosotros por si las moscas. Un buen programa que sin ser excesivamente original puede proporcionarnos muchas horas de diversión.

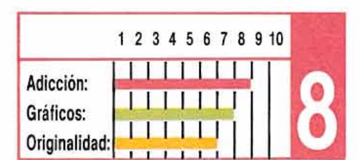
C. F. A.



Nuestro objetivo es recorrer 14 niveles, para encontrar una joya mágica.



La adicción es la nota dominante en todo el juego.



GAUNTLET II

Aunque Gauntlet se vista de seda

U. S. Gold

Estamos seguros de que ante la aparición de esta segunda parte del mítico Gauntlet, las opiniones van a ser contrapuestas: unos, sus incondicionales, verán en él una nueva oportunidad de encontrarse —tal vez sería más apropiado decir perderse— cara a cara con uno de sus juegos favoritos mejorado y renovado; para otros, este programa no será sino un ejemplo más del oportunismo que cunde últimamente en las compañías de software y que hace que tras alcanzar alguno de sus juegos un éxito notorio, no tarden en producir una segunda parte exacta a la primera, con la que todo lo que pretenden conseguir es una buena cifra de ventas —cosa que no sería reprochable si el producto que ofrecieran lo mereciera por sí mismo—.

Como siempre, no nos cabe sino reconocer que en el mundo del software, como en la mayoría de las cosas, hay gustos para todo y ninguna opinión es mejor que otra, siempre, claro está, que esté autorizada.

La nuestra es que Gauntlet II es un juego sensacional que supera a todos los niveles a su primera parte, aunque muy especialmente en dos aspectos: por una parte, la inclusión de más de 700k de sonidos digitalizados; y por otra, la posibilidad de adquirir un interface especial que permite —al igual que en la máquina original—, que hasta cuatro jugadores puedan participar simultáneamente en el juego.

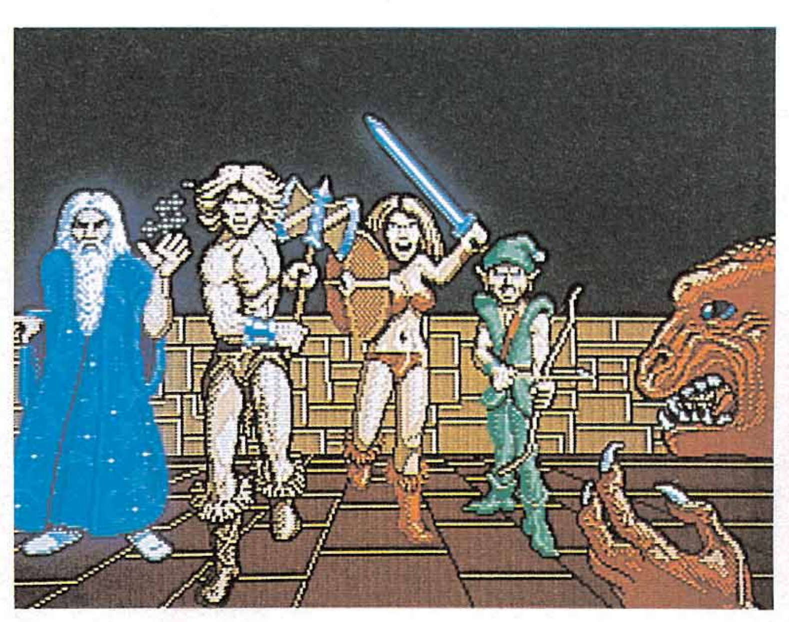
Si a esto le añadimos la calidad de sus gráficos —a pesar de su reducido tamaño—, la multitud de objetos, enemigos, trampas y niveles que esconde en su interior y la adicción característica de este juego, ya no nos puede caber ninguna duda: estamos ante un programa fantástico.

Sin embargo, tampoco conviene lanzar las campanas al vuelo; en el resto de los detalles, «Gauntlet II» es algo más que parecido a su predecesor... Es sencillamente idéntico. En lo que a la forma de jugar, desarrollo y trucos del juego se refiere, no hay nada de la primera parte que no haya en esta segunda.

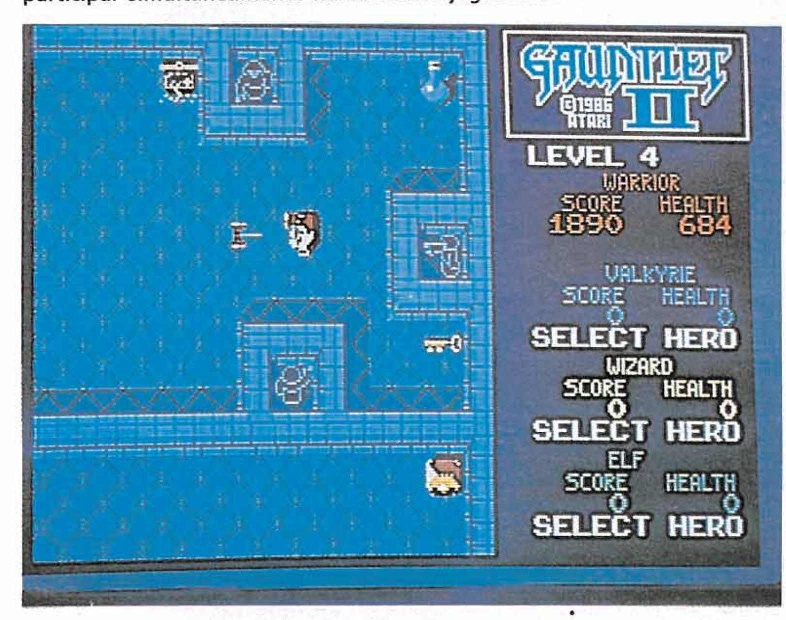
Por lo tanto, si no comprásteis «Gauntlet» en su momento, la decisión será más fácil: «Gauntlet II» os parecerá un juego muy recomendable para incluirlo en vuestra programoteca particular; por el contrario, aquellos que sí lo comprásteis, sin duda os lo pensaréis más de dos veces antes de adquirir lo que en el fondo no es sino el mismo juego con diferente aspecto a no ser que seáis unos incondicionales del mismo.

Y es que, aunque el Gauntlet se vista de seda..., Gauntlet se queda.

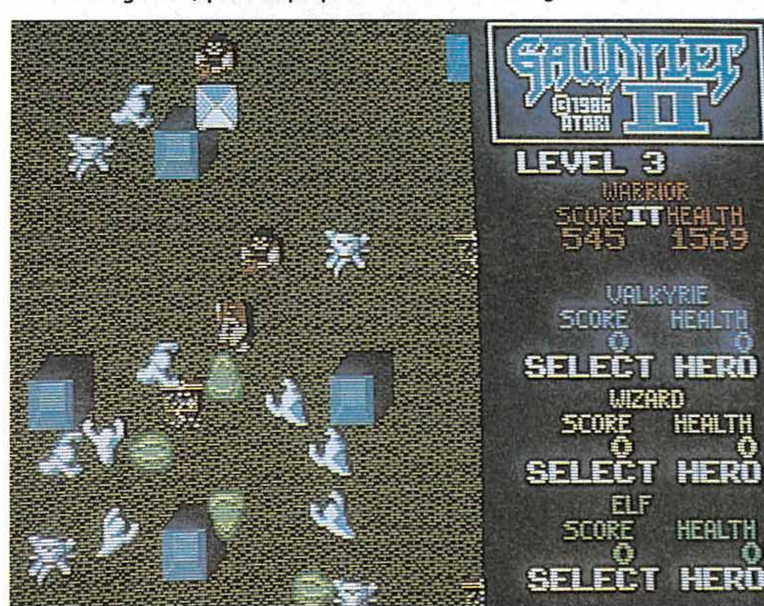
J. E. B.



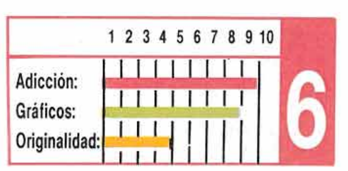
Gauntlet II incluye la posibilidad, si se dispone de un interface especial, de participar simultáneamente hasta cuatro jugadores.



La calidad gráfica, pese al pequeño tamaño de los gráficos, es elevada.



En el desarrollo, trucos y forma de jugar, Gauntlet II es idéntico a la primera versión.



LIBROS

LENGUAJES

PASCAL Y TURBO PASCAL



210 págs. 1.240 ptas.

Uno de los lenguajes de alto nivel más potentes y versátiles aparecidos dentro del mundo de la informática es, sin duda, el Pascal. Y también, sin nungún lugar a dudas, ha sido Turbo Pascal el compilador que más cerca y cómodamente ha colocado este lenguaje de los usurarios.

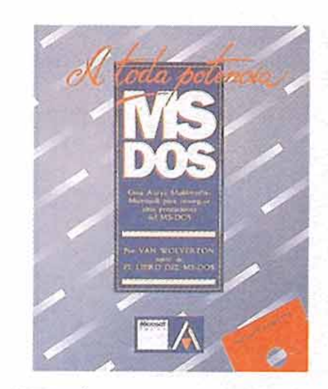
Este texto aborda profunda e intensivamente tanto lo referente al lenguaje Pascal generalizado como en particular, la versión que utiliza el compilador Turbo Pascal.

C. Galán Pascual ***

Paraninfo | NIVEL «I»

SISTEMAS OPERATIVOS

A TODA POTENCIA MS-DOS



353 págs. 6.890 ptas.

El sistema operativo MS-DOS ha adquirido, gracias a la masiva difusión de los equipos IBM PC y compatibles, un nivel de popularidad muy elevado, por lo que cada vez son más los usuarios interesados en adquirir nuevos y más profundos conocimientos sobre el sistema operativo que incorpora su ordenador.

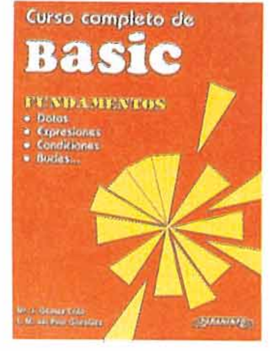
Este libro está pensado para desarrollar precisamente esa función, ayudando a los usuarios con alguna experiencia a ampliar sus conocimientos.

Van Wolverton ****

Anaya | NIVEL «C»

LENGUAJES

CURSO COMPLETO DE BASIC (FUNDAMENTOS)



191 págs. 785 ptas.

Es de sobra conocido que el Basic es, sin duda, el lenguaje más popular de cuantos existen, probablemente por ser el más adecuado para introducirse en el complejo pero apasionante mundo de la informática.

Este libro, que se completa con otros dos tomos, pretende ser un curso completo de este lenguaje, y está pensado principalmente para aquellos que se acerquen a él por primera vez.

M. J. Gómez
L. M. del Pino **

Paraninfo | NIVEL «I»

ELECTRÓNICA

A FONDO: MANTENIMIENTO DE SISTEMAS DIGITALES



298 págs. 2.650 ptas.

Este texto está enfocado a la enseñanza de la reparación y mantenimiento de los sistemas de electrónica digital, incluyendo las técnicas fundamentales para la localización y reparación de todo tipo de fallos y averías que se pueden presentar en este tipo de sistemas.

Aborda temas como los fundamentos de los sistemas digitales y el diagnóstico de sus averías, problemas de lógica combinal y secuencial, de memoria, de entrada-salida y de sincronización.

Don L. Cannon ***

Anaya | NIVEL «C»

****MUY BUENO *FLOJO ***BUENO **NORMAL ○ PÉSIMO

NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.

Informe

EL EROTISMO EN EL SOFTWARE

Cuando las compañías de software se percataron de que necesitaban algo más que un buen programa para vender miles de copias, muchos fueron los recursos que buscaron para conseguir centrar la atención de los usuarios en sus productos. Uno de ellos, cómo no, fue el erotismo. Desde entonces sugestivas carátulas con provocativas señoritas han desfilado ante nuestros atónitos ojos... y ante los impasibles y escrupulosos censores.

El resultado?: algún que otro desengaño al encontrar basurillas informáticas camufladas bajo una llamativa carátula; más de un conflicto con la censura resuelto con la retirada del juego, la colocación de un sello recomendando su venta a personas adultas o, simplemente, un estratégico cambio en la carátula, y desde luego, y por mucho que le pese a más de uno..., ¡el beneplácito general!

El hecho es que la utilización de sugerentes reclamos en forma de portada, en poco o prácticamente en nada ayuda a la calidad de un juego, por lo que si bien en algunos casos han contribuido a aumentar la popularidad de alguno de ellos, jamás han podido hacer por sí mismos que un programa auténticamente malo haya logrado convertirse en un éxito.

Sin embargo, todo cambia cuando lo que se nos ofrece es una verdadera maravilla de la programación y además se le adorna con una carátula digamos tipo «Barbarian». Aquí todos estamos de acuerdo... Al fin y al cabo ¿a quién le amarga un dulce?

Pues por mucho que os parezca increíble, esto no es del todo cierto. Así, ante los impasibles ojos de los censores, lo que nosotros llamamos dulces resultan ser provocativas escenas con señoritas semi-desnudas poco recomendables para ser incluidas en productos destinados a un público mitad infantil, mitad adolescente.

Debido a esto los conflictos censura-software han sido relativamente frecuentes, especialmente en el Reino Unido, si bien no han logrado acabar —ni mucho menos— con una moda que en nuestra opinión, y nos consta que en la de la inmensa mayoría de ese público por el que la censura tanto se preocupa —aunque a ninguno se le haya ocurrido preguntarles por su opinión— no es ni tan siquiera la mitad de reprochable y preocupante de lo que pueda ser, por ejemplo, la violencia imperante dentro del mundo del software, algo que no parece preocupar en exceso a los censores.

Por último, y antes de entrar en el comentario de algunos de esos muchos juegos, recordar algo importante: muchas veces el mal no está en lo que se mira, sino en los ojos que lo miran... (¿Habíais oído alguna vez esto, queridos censores?)

La verdad



BARBARIAN

Un clásico por excelencia

«Barbarian» es sin duda el juego que desde el preciso instante de su publicación más polémica y pasión ha despertado en el mundo del software.

Polémica porque su carátula, en la que aparecían una pareja de jóvenes a cual más explosivo y menos vestido, fue poco adecuada según los ojos de la censura. Y polémica porque sus escenas de violencia —incluido el tan cacareado corte de cabeza— eran tal vez más reprochables que su carátula. Pero claro, esto último pasó desapercibido a los censores, quienes mucho nos tememos que sólo tienen ojos y cortes de tijera para un tema en exclusiva: el sexo.

Y pasión. Pasión porque las curvas de la increíble María

La utilización de sugerentes reclamos en forma de portada, en poco, o prácticamente en nada, ayuda a incrementar la calidad de un juego

DINAMIC

Toda una institución

Desde que hace ya algunos años la compañía española Dinamic sacara al mercado Game Over, uno de los juegos con una carátula más impactante que conocemos, este detalle se ha convertido casi en una constante que han mantenido en la mayoría de sus más conocidas producciones. Por ello, Dinamic se ha convertido en toda una institución en lo que a la relación entre erotismo y software se refiere.

Los culpables de este fenómeno han sido por una parte una importante lista de fantásticos dibujantes —entre ellos, y sin menospreciar a los demás, el genial Azpiri— y por otra los usuarios, entre los que la carátula del «Game Over» alcanzó tal nivel de popularidad que Dinamic no tuvo más remedio que dar continuidad a este fenómeno.

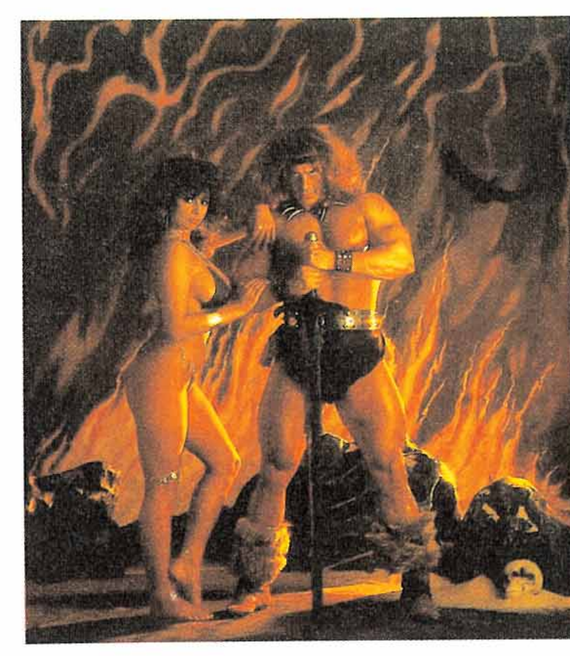
La lista de programas es casi interminable: el ya citado «Game Over», cuya protagonista difícilmente ocultaba sus encantos superiores; «Phantis», toda una rubia capaz de hacer perder la cabeza al más pintado; «Hundra», toda la furia vikinga dentro de un cuerpo de mujer; y el más reciente «Turbo Girl», cuya motorista heroína, sin duda la más «sexy» de la galaxia, llegó incluso a convertirse en personaje real interpretada por Deborah en nuestro spot televisivo.

Especial revuelo causó la edición inglesa de «Game Over», ya que los censores de este país estimaron que ciertas partes de la anatomía de su protagonista saltaban demasiado a la vista, cosa que se subsanó enterrándolas bajo un gigantesco y casto logo de Dinamic. Ellos se lo pierden.

al desnudo

Whittaker trajeron y traen a más de uno, y de miles, de cabeza, y, por qué no decirlo, los bíceps de aquel caballero que la acompañaba causaron los mismos estragos a más de una —luego haremos un inciso sobre este particular—. Y pasión porque «Barbarian» es, con diferencia, el mejor programa de lucha creado para ordenador, por lo que pasó a convertirse en un auténtico número uno y sin duda en uno de los juegos más legendarios de la historia del software.

Una buena prueba de lo que antes decíamos: ponle una buena carátula a un buen juego y tendrás entre manos una bomba.



Las curvas de la increíble Maria Whittaker trajeron y traen de cabeza a más de uno.

UN PAR DE BUENAS RAZONES

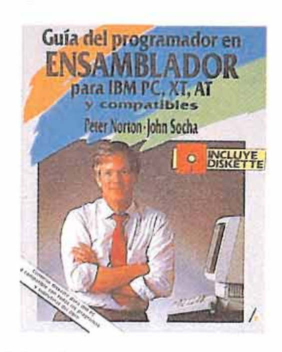


Especial revuelo causó la edición inglesa de Game Over, ya que los censores británicos estimaron que ciertas partes de la protagonista saltaban demasiado a la vista.

LIBROS

LENGUAJES

ENSAMBLADOR PARA IBM PC, XT, AT Y COMPATIBLES



409 págs. 6.890 ptas.

Este texto ha sido desarrollado por dos auténticos expertos Peter Norton y John Socha, y está dedicado al análisis en profundidad del lenguaje ensamblador para IBM.

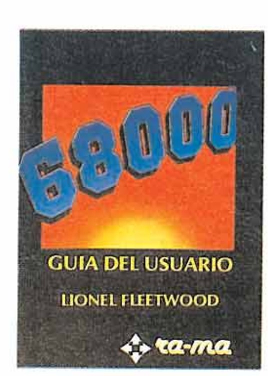
Podremos encontrar detalladas explicaciones sobre programación desde el manejo del programa Debug hasta el desarrollo de programas en ensamblador, pasando por el análisis de las más importantes rutinas de la ROM BIOS. Sin duda una herramienta imprescindible para todos los programadores de estos equipos.

P. Norton-J. Socha ****

Anaya	NIVEL «C»

LENGUAJES

68000 GUÍA DEL USUARIO



180 págs. 1.908 ptas.

Dada la demanda real de programadores expertos en el 68000, este texto pretende ser una guía de consulta a través de la cual el lector puede ampliar sus conocimientos de programación en lenguaje ensamblador.

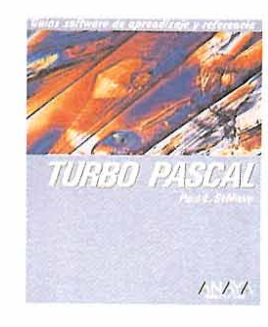
El texto está sólidamente fundamentado y se inicia en los primeros capítulos con la descripción de este procesador y los fundamentos del ensamblador. Sin embargo, a medida que se avanza en su lectura, el nivel de dificultad es mucho mayor, siendo precisos unos mínimos conocimientos para poder sacarle el máximo partido.

Lionel Feetwood **

RA-MA	NIVEL «C»

APLICACIONES PROFESIONALES

TURBO PASCAL



304 págs. 2.120 ptas.

Este texto, perteneciente a la colección «Guías de aprendizaje y referencia», pretende sustituir el arduo manual que acompaña al Turbo Pascal por una amena presentación del programa y la descripción detallada del funcionamiento de este extendido lenguaje.

El libro presupone unos conocimientos básicos sobre Pc y MS DOS, pero en lo referente al Turbo Pascal parte de nociones base profundizando en su manejo.

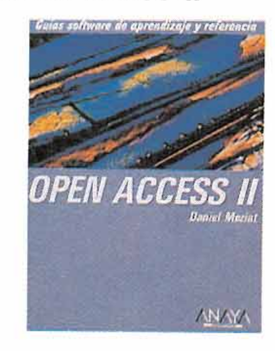
Como complemento se presentan varias tablas y ejercicios prácticos y un extenso índice alfabético donde se condensan todas las nociones y temas tratados en el texto para facilitar la búsqueda concreta de los conceptos.

Paul L. Schlieve ***

Anaya	NIVEL «I»

APLICACIONES PROFESIONALES

OPEN ACESS II



541 págs. 2.332 ptas.

Este texto ha sido desarrollado con la intención de facilitar a los usuarios el aprendizaje del manejo de uno de los paquetes de software más populares para IBM PC y compatibles: el Open Acess II.

En él se analizan con detalle la utilidad y funcionamiento de cada uno de sus módulos: el disco de utilidades, la hoja de cálculo, el analizador, el gestor de base de datos y programador, el procesador de textos y comunicaciones, y el configurador de tarjeta gráfica.

Daniel Meziat ****

Anaya	NIVEL «C»

Informe

EL EROTISMO EN EL SOFTWARE

STRIP POKERS

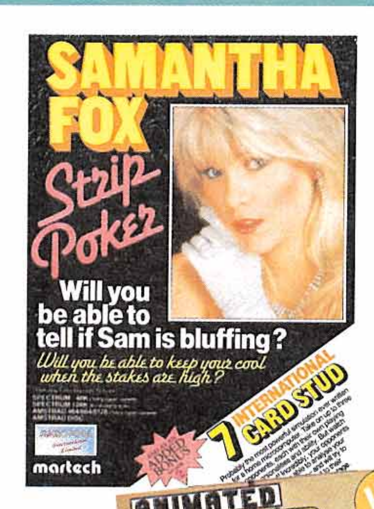
Cómo perder hasta la camisa

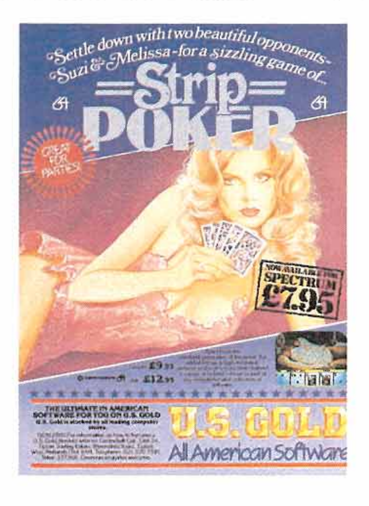
Sin duda, los juegos más tradicionales dentro del mundo del erotismo en el software son los Strip Pokers, hasta el punto de que es prácticamente innumerable la cantidad de ellos aparecidos hasta la actualidad.

Los hay para todos los gustos y para todas las versiones, si bien hay que reconocer que las más espectaculares corresponden a las de Atari St, y muy especialmente a las de Amiga, hoy por hoy la máquina más potente en lo que a posibilidades gráficas se refiere.

Por si alguno no ha visto nunca ninguno —pero bueno, ¿tú en que siglo vives? ¡Que la Inquisición ya no existe!—, diremos que el juego simula una partida normal de poker, aunque empleando nuestras prendas, y por supuesto las de la bella señorita que nos mirará insinuante desde la pantalla de nuestro ordenador. Por supuesto, las más de las veces seremos nosotros los que acabaremos prácticamente con una mano atrás y otra delante, pero cuando no sea así preparaos, porque nuestras contrincantes ¡no se ponen las manos!

Algunos de ellos han contado incluso con populares figuras como reclamo, como fue el caso de «Samantha Fox Strip Poker», cuya rubia e inglesa protagonista merecería salir en el libro Guinnes de récords dentro de un apartado especial cuyo nombre nos callamos —en boca cerrada no cortan censores—.





Es prácticamente innumerable la cantidad de «Strip Pokers» aparecidos hasta el momento y nada hace suponer que dejen de publicarse.

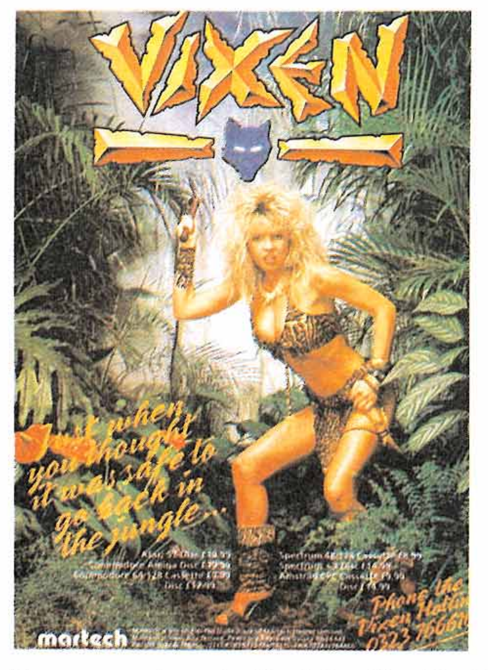
VIXEN

Un reclamo con nombre de mujer

Martech presentó recientemente «Vixen», un buen ejemplo de cómo hacer una buena carátula, y también un mal ejemplo de cómo utilizarla como reclamo para intentar elevar la cifra de ventas de un programa, que por lo demás no creemos que hubiera alcanzado tan elevado índice de popularidad.

Tan sólo un factor del juego resultaba especialmente llamativo: el movimiento estaba impecablemente realizado, imitando a la perfección los insinuantes andares de la más sensual de las mujeres.

Por lo demás, «Vixen» resulta toda una demostración de la utilización del erotismo sin más pretensión que acaparar la atención sobre un juego. Bueno para la vista pero malo para nuestro joystick, que se murió de aburrimiento.



Vixen es una demostración de la utilización del erotismo como reclamo, sin más pretensión que acaparar la atención sobre un juego.

¿Es el software machista?

Como ya apuntábamos al hablar del mítico «Barbarian», hay un tema del que no podemos dejar de hablar... El machismo en el software. Si os habéis fijado cuidadosamente en todos los programas que hemos mencionado hasta ahora, habréis comprobado que el 99 por 100 de ellos tienen como protagonista o como elemento más llamativo de su carátula a una bella fémina.

Por ello, no les faltaría razón a todas las aficionadas al mundo de la informática si hicieran preguntas como éstas: ¿Por qué tanto hablar de María Whitakker y nada de su musculoso acompañante? ¿Por qué los juegos de Dinamic protagonizados por una mujer suelen incluir tan atractivas carátulas, mientras que los protagonizados por hombres incluyen cara-bobos tipo Freddy Hardest o monstruitos tipo Phantomas? ¿Para cuándo un George Michael Strip Poker? ¿Y por qué no un Leonien The Macho Man en vez de un Vixen The Foxy Lady?

Afortunadamente, no nos corresponde a nosotros responder a estas preguntas, sino a los responsables de las compañías de software... ¡Lanzad vuestra ira contra ellos, mujeres del mundo!

Como veis, son muchas las bromas y las anécdotas que giran en torno al mundo del erotismo en la informática, pero también hay un trasfondo serio que no debe olvidarse: en nuestra opinión, no es censurable el hecho de adornar un programa con una carátula más o menos erótica —obviamente, sin caer en la pornografía—, pero sí lo es, y mucho, el intentar aprovechar esta fórmula para aumentar los beneficios en ventas de un programa.

Un último comentario. En el momento de redactar estas líneas, los señores de Palace están a punto de concluir la segunda parte de Barbarian, que recibirá el nombre de The Dungeons of Drax, y que según parece contará de nuevo con la inestimable presencia de María Whitakker en la portada... Los minutos nos parecerán horas hasta que llegue ese momento. ■

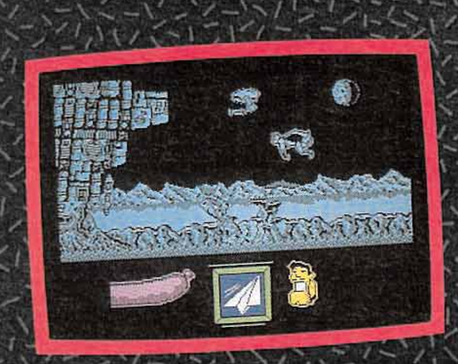
José'n'sual

¡DALE MARCHA A TU ORDENADOR!

¡MAS ALLA DE SUPERMAN!

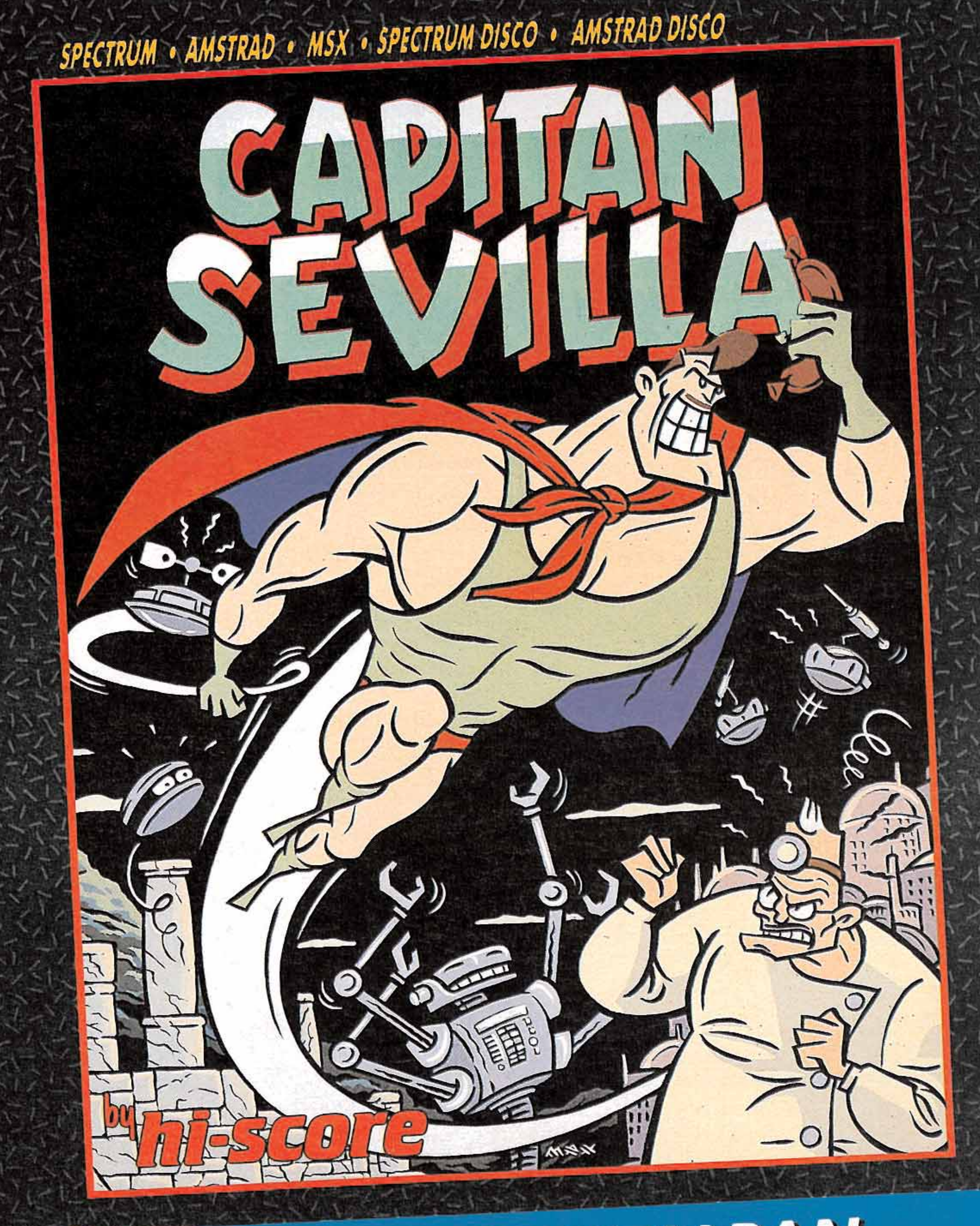
CAPITAN SEVILLA



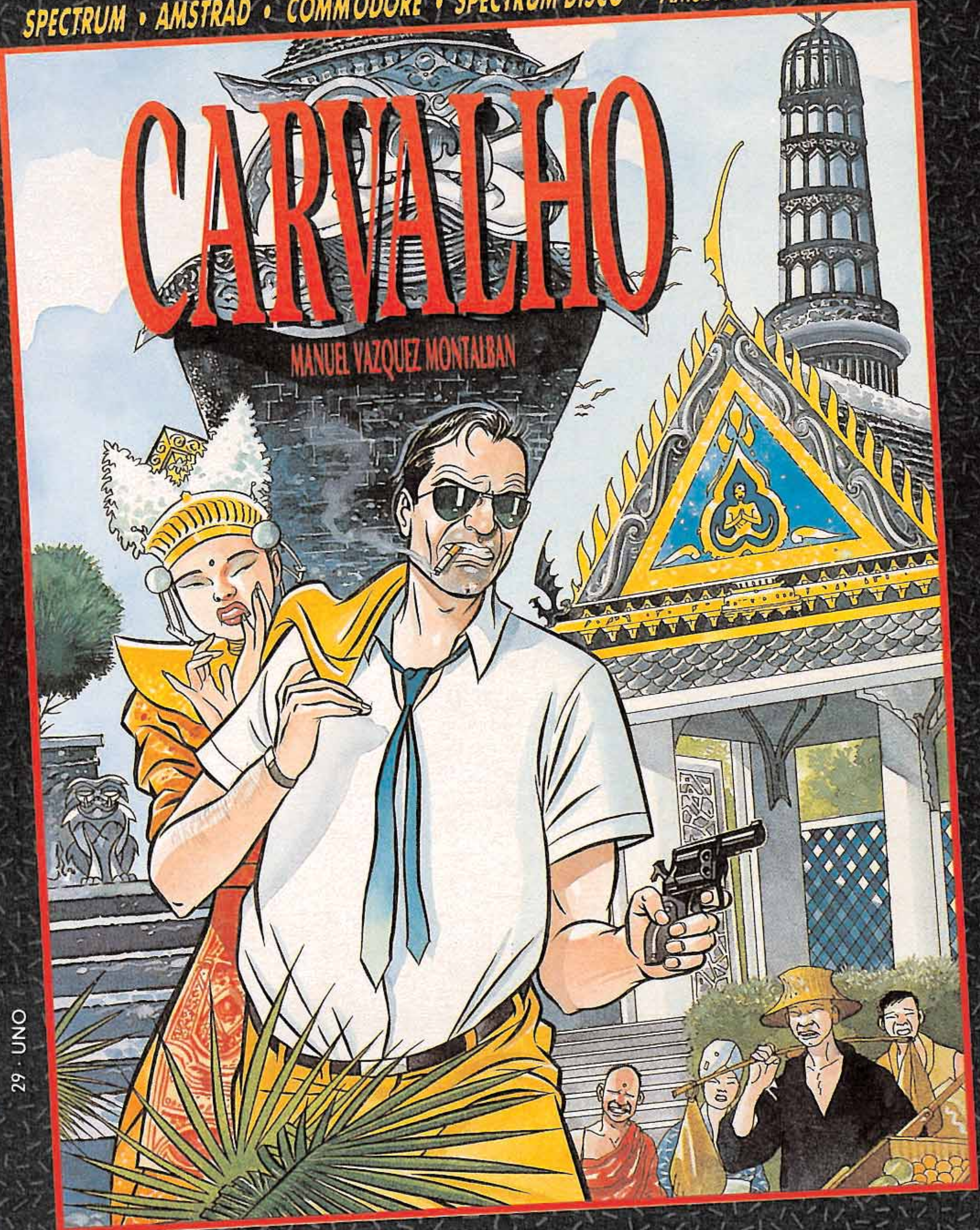


Existe un terrible Científico Loco, al que no le gusta nada como van las cosas en este planeta y ha decidido cambiarlo todo sin consultar a nadie. El Capitán Sevilla, que detesta que no le consulten, va a pararle los piés. Puede hacerlo pero... necesita una morcilla para conseguir sus poderes. Búscala.

SPECTRUM • AMSTRAD • MSX • SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO







AL ESTILO MONTALBAN

CARVALHO





Nada le hacía suponer a Carvalho que volvería al Bangkok de su juventud. Como si no le bastara la dura Barcelona, se vio obligado a ir en busca de una amiga, de unos recuerdos, de un pasado... y encontró algo más. Una excitante novela de la que ahora tú también puedes ser protagonista.



LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas)

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO.)

CÓDIGO SECRETO

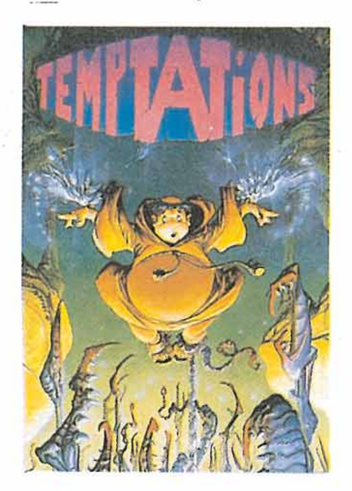
MSX

Temptations

NIVEL 1

Pantalla 6. Si usáis el joystick, poner el disparo automático, ya que os será más fácil matar a la piedra que sube y baja, moviendo el joystick de izquierda a derecha.

Pantalla 7. No hace falta matar a ningún enemigo. Nada más caer seguimos al pájaro y saltamos en el momento oportuno. Una vez hecho esto, nos colocamos en el extremo y saltamos.



NIVEL 2

Pantalla 1. Tampoco hace falta matar a ningún enemigo. El resto de las pantallas son muy fáciles.

Quizá nos encontremos con algún problema en una pantalla donde hay un agujero con un fantasma y una bola que es imposible de saltar. Para ello, tendremos que meternos dentro de un pequeño cuadrado del que salen unos objetos de color rosa. Disparando hacia la derecha encontraremos las alas.

NIVEL 3

Sin duda, el más difícil de todos los niveles.

Intentar coger en todas las pantallas todas las flechas situadas hacia arriba, ya que en ellas está la clave del juego.

Si cogemos tres flechas tendremos un disparo que atraviesa las paredes.

NIVEL 4

Es muy fácil. En este nivel eres un pez.

En las pantallas 4 y 5, nos iremos por el camino de abajo y en la pantalla 6 tendremos cuidado con los pinchos.

En la última pantalla, después de haber esquivado a tres monstruos verdes, dispararemos al bicho azul o bien intentar coger alguna vida. Para conseguir liquidar a los monstruos esperaremos a que estén juntos para colocarnos detrás de ellos.

Vicente López (Madrid)

Usas

Este juego contiene cuatro ruinas, que a su vez cuentan con cuatro etapas, un santuario y una ciudad. Podemos acceder a cualquiera de estos niveles, cuando en la pantalla de presentación pulsamos CTRL+: 2.ª fase: Juba Ruins. 3.ª fase: Harappa Ruins. 4.ª fase: Gandhara Ruins. Ciudad. Mohenjo Daro.

Jordi García (Barcelona)

Freddy Hardest

La clave para la segunda parte: 897653.

Tomás Redondo (Madrid)

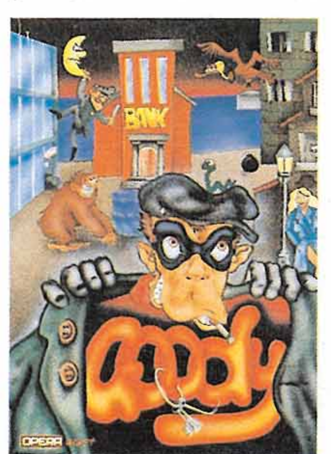
Protector

Para pasar de una pantalla a la siguiente sin necesidad de matar a los enemigos, bastará con pulsar simultáneamente las teclas: Q, W, T, Y.

Antonio Cuadra (Santander)

Goody

En este divertido pero difícil juego existe un método para obtener vidas infinitas.



Para ello, pulsaremos a la vez las teclas: G, O, D , Y, ESPACE.

Antonio Cuadra (Santander)

Knightmare

Empezar con 100 vidas.
POKE 37543,255:

Superpuntuación al coger alguna torre:
POKE 37549,255

Al matar a la primera bola obtienes una vida extra
POKE 37590,255

Estos pokes se pueden introducir de la siguiente forma:

Cargar la primera parte
Bload" Cas"

Introducir el poke y teclear:
Defusr=&hd000:A=USR(0)

Cargar la segunda parte
(Bload"Cas:", R).

Carlos Armenteros (La Coruña)

BEYOND THE ICE PALACE

Más allá del Palacio de Hielo, hacia el norte, la leyenda habla de una tierra mística en la que habitan extrañas criaturas. Una tierra de fantasía y magia, de goblins y fantasmas, de bien y mal.

Ultimamente han tenido lugar grandes cambios en el equilibrio entre el bien y el mal en estas tierras. Las fuerzas del mal han estado incendiando los bosques y destruyendo los hogares y vidas de los sencillos leñadores.

Una noche se celebró una reunión con la asistencia de los viejos y sabios espíritus de los bosques. Se tomó la decisión de designar a una única persona para que trajera de nuevo el equilibrio a la comarca, haciendo que las fuerzas diabólicas se volvieran por donde vinieron. Para ello bendijeron una flecha sagrada con los poderes de los bosques, la cual tendría la facultad de invocar a los espíritus en momentos de necesidad, y la lanzaron al aire. Aquel que la encontrara se vería envuelto en una aventura de fantástica importancia...

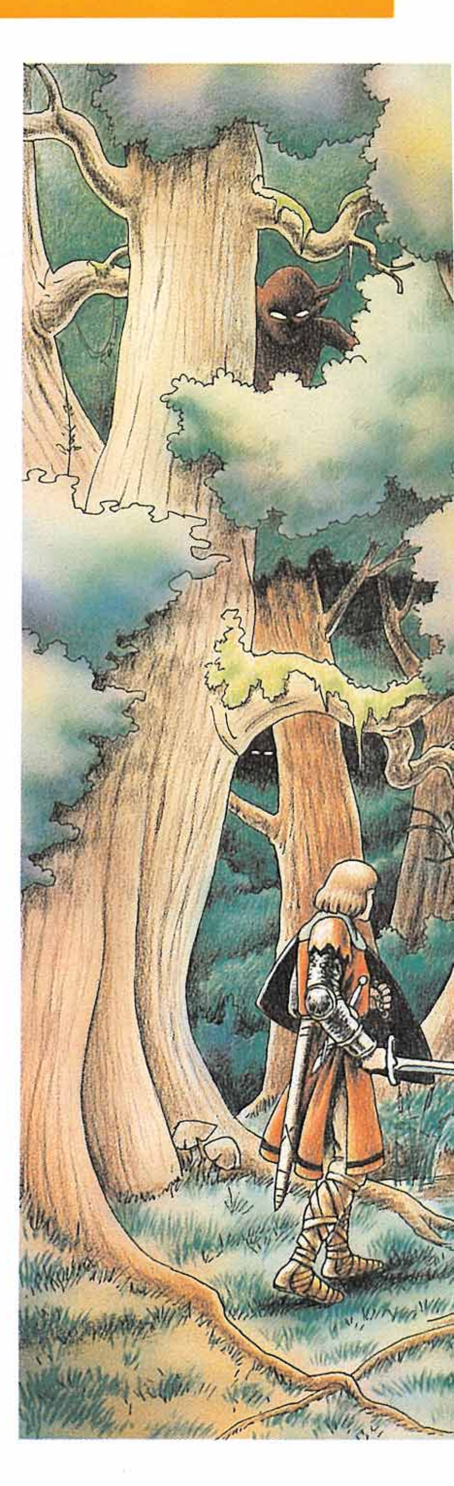
● Gracias al encantamiento realizado por los sabios espíritus de los bosques, nuestro protagonista dispone de la posibilidad de invocarlos en cualquier momento

La aventura

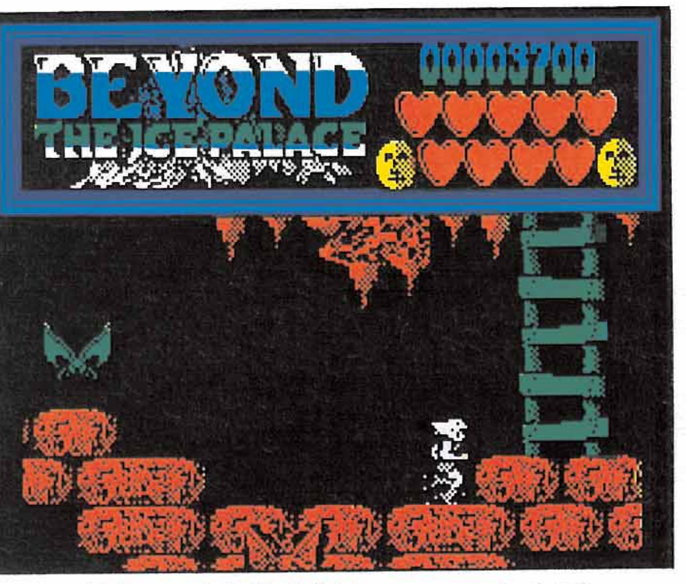
«Beyond the Ice Palace» (Más allá del Palacio de Hielo), es un arcade de habilidad en el que el objetivo final es destruir al diablo que comanda las fuerzas diabólicas, que han invadido las tranquilas tierras del norte para, de esa manera, conseguir que el mal desaparezca para siempre. Para ello, nuestro protagonista, un joven leñador, deberá atravesar tres fases a través de cavernas y túneles hasta localizar y destruir al perverso diablo.

Nuestro personaje cuenta con nueve vidas para cumplir su misión, representadas por unos corazones situados en la parte superior derecha de la pantalla. Gracias al encantamiento realizado por los sabios espíritus de los bosques, nuestro protagonista dispone de la posibilidad de invocar a uno de los espíritus. Para ello, basta con pulsar la tecla correspondiente, momento en el que una gran cabeza comenzará a descender desde la parte superior de la pantalla, describiendo una trayectoria parabólica hasta desaparecer, destruyendo o debilitando los enemigos que encuentre en su camino. Al comenzar el juego, solamente disponemos de dos espíritus a los que invocar, tal como indican los gráficos situados junto al marcador de vidas, pero dicho número puede incrementarse recogiendo los espíritus dormidos que encontraremos en nuestro recorrido. La tecla para invocar espíritus puede ser elegida al redefinir las teclas, tanto si jugamos con el teclado como si lo hacemos con el joystick.

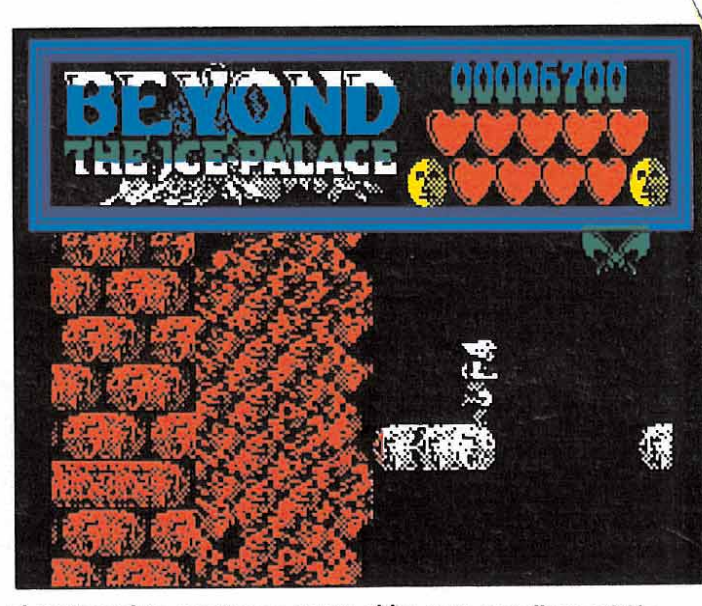
Al comenzar el juego, nuestro personaje carece de la facultad de defenderse de sus atacantes, pero por suerte puede recoger y utilizar las diversas armas que hay repartidas por la comarca (de hecho encontrará varias armas junto al punto de partida). Básicamente, hay tres armas que se diferencian en su eficacia a la hora del combate: espada, ma-



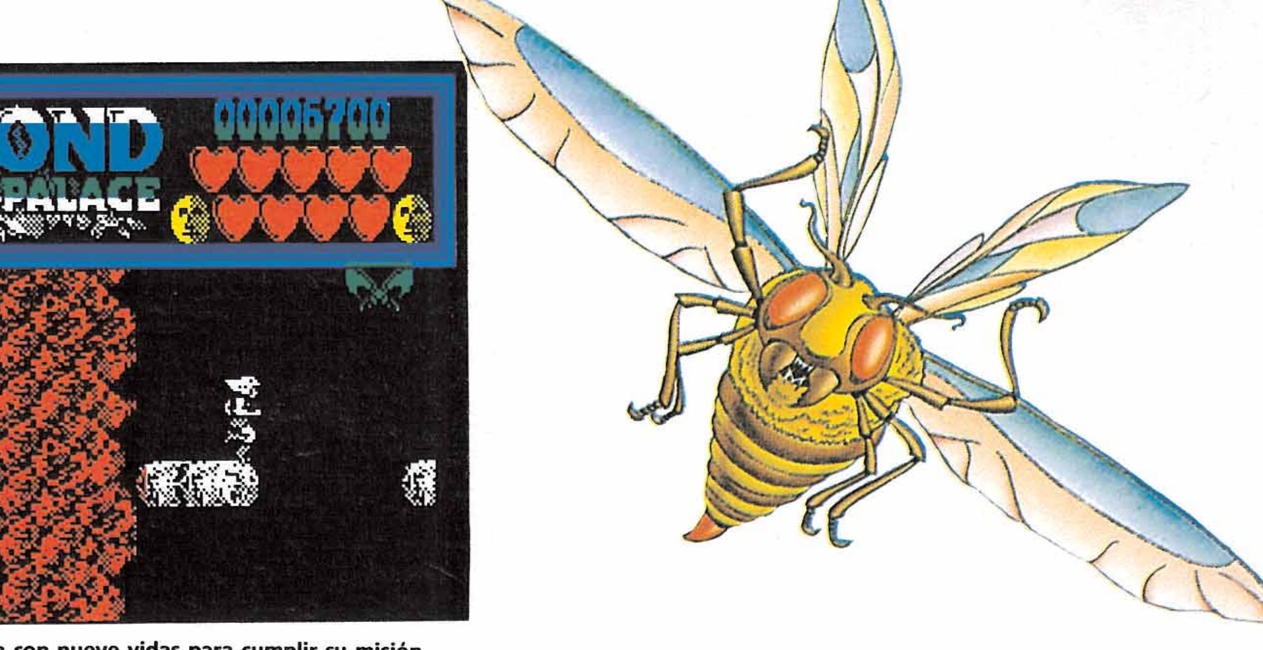




uestro objetivo es destruir al diablo que comanda el mal.



El protagonista cuenta con nueve vidas para cumplir su misión.



AMSTRAD

```
10 REM Cargador Beyond the ice palace
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&8200 TO &821B:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &8201,&A7:POKE &8206,&C9
50 INPUT"Espiritus infinitos";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &820B,0
60 INPUT"Inmunidad despues de perder una
 vida";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &82
10,&C9
70 INPUT"Muros debiles";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &8215,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
"
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MOD
E 1:LOAD"!",&8000:POKE &8076,0:POKE &807
7,&82:CALL &8000
100 DATA 3E,3D,32,38,D,3E,21,32,34,FF,3E
,3D,32,75,E7,3E,3A,32,D3,E,3E,C8,32,29,C
F,C3,0,1
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

SPECTRUM

```
  10 REM ***********************
  20 REM **                   **
  30 REM **     J.E BARBERO   **
  40 REM **                   **
  45 REM **   SPECTRUM  48K   **
  47 REM **                   **
  50 REM ***********************
  55 REM
  60 REM *BEYOND THE ICE PALACE*
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24831: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N)  ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 38279,0: POKE 38280,0:
 POKE 38281,0
 110 INPUT " QUIERES SPIRITS INF
INITOS(S/N)  ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 120
 115 POKE 37809,0: POKE 37810,0:
 POKE 37811,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 24832
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

POKES SPECTRUM

SPIRITS INFINITOS:	*VIDAS INFINITAS:*
POKE 37809,0	POKE 38279,0
POKE 37810,0	POKE 38280,0
POKE 37811,0	POKE 37281,0

y fantasía en
ue encantado

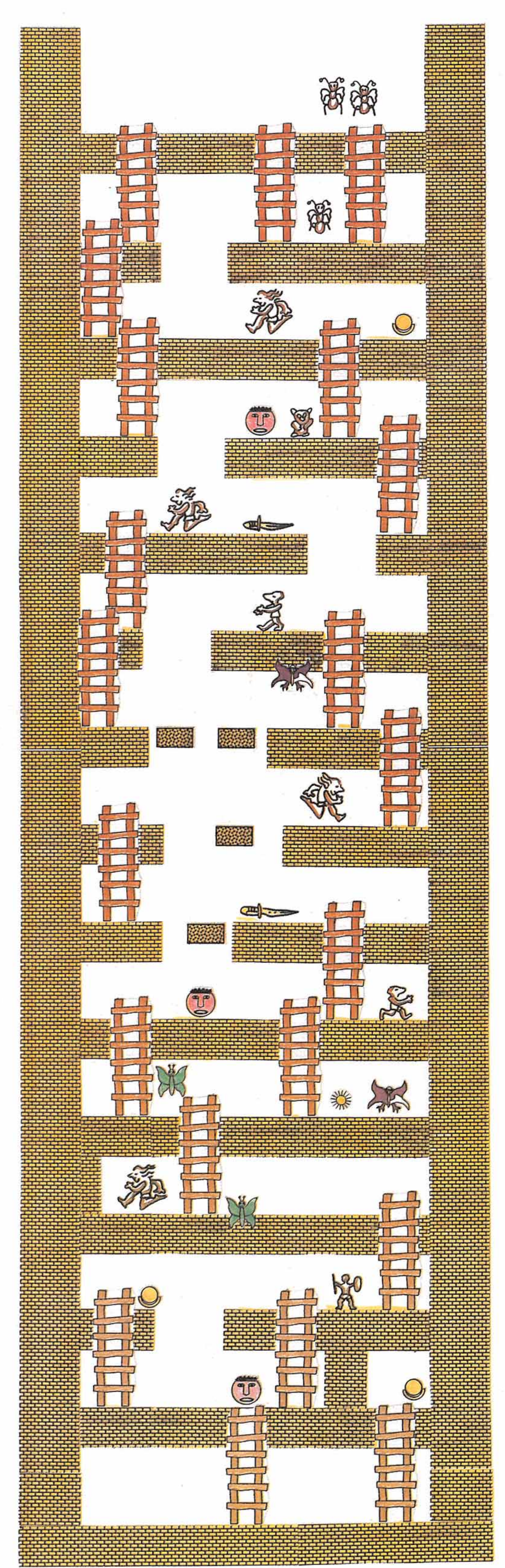
za y cuchillo. La espada es, sin duda, el arma más eficaz, pues permite destruir a la mayoría de los enemigos con un solo disparo, mientras que con el cuchillo necesitaremos varios impactos para conseguir el mismo efecto. Los tres tipos de armas quedan perfectamente identificados por sus gráficos respectivos y, ya que nuestro personaje siempre utiliza el último arma recogida, en muchos casos deberemos evitar recoger armas cuyo poder de combate sea inferior a la que esté actualmente en uso.

Repartidas por las tres fases encontramos pequeñas bolsas de oro, que incrementarán notablemente nuestra puntuación. Además, en la primera fase aparecen unos pequeños muros de piedra que deberán ser destruidos con varios disparos para permitir que nuestro protagonista continúe avanzando.

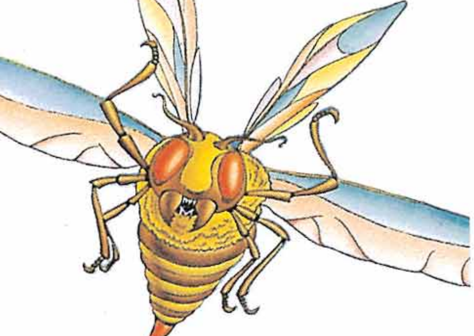
Los enemigos

Debemos distinguir igualmente diversas categorías de enemigos en función de su peligrosidad, y el número de impactos que necesitan para ser destruidos. Los enemigos más numerosos, y a la vez los más fáciles de destruir, son los **murciélagos** (fases primera y segunda), y los **insectos gigantes** (fases segunda y tercera), los cuales aparecen generalmente en grandes grupos y pueden ser destruidos con un único disparo de la espada. Los **trolls** que aparecen en la primera fase también desaparecen al primer disparo, pero tienen la peligrosa facultad de lanzar mortíferas hachas. A partir de la segunda fase encontraremos unos no demasiado peligrosos **chacales** y unos grandes y gruesos **monstruos** que, además de lanzar afiladas estrellas, necesitan más de seis impactos para ser destruidos, monstruos que tienen, además, la desagradable facultad de aparecer en los lugares más estrechos e incómodos.

Infinitamente molestos son los **pequeños diablos**, que aparecen surgiendo de una esfera de energía para luego lanzarse contra nuestro personaje, pues necesitan un mínimo de cuatro impactos. De parecidas características son las **abejas gigantes** que aparecen al final de la segunda fase. Finalmente, debemos indi-



BEYOND THE ICE PALACE



MAPA

car que en dos momentos del juego aparecerán sendos **dragones voladores** de gran peligrosidad, pues para destruirlos hay que acabar, uno a uno, con todos los bloques que componen su larga cola para finalmente destruir la cabeza.

Primera fase

Nada más comenzar la aventura nuestro héroe, en principio desarmado, localiza a su alrededor y de izquierda a derecha un cuchillo, una maza y una espada, decidiéndose por esta última. Un reseco arbusto situado a su derecha le impide seguir avanzando en esa dirección, por lo que decide arrojarse al foso que encuentra a su izquierda.

En la oscura caverna, nuestro amigo se encuentra con una molesta nube de murciélagos que intenta evitar o destruir. Caminando hacia la derecha topará con un bloque de piedra que necesita varios impactos para desaparecer y dejar el camino libre, encontrándose a continuación con un grupo de trolls que le reciben con amables hachazos. Un nuevo bloque de piedra, y nada más sobrepasar el lugar que ocupaba un resplandor ilumina la caverna. Una esfera irisada aparece de repente y se abre para dejar en libertad un pequeño, pero malvado diablo. Nuestro héroe se oculta junto a las escaleras y dispara frenéticamente para deshacerse de tan molesto enemigo.

El camino es ahora hacia abajo, hundiéndose aún más en el corazón de la tierra húmeda. Un nuevo bloque de piedra, otro diablo y una escalera se alza ante nuestros ojos. No es necesario subirlas, pues el camino correcto continúa hacia la derecha, pero si os decidís a escalarla tened

● Enfundado en su oscuro hábito, el malvado demonio, causante de la invasión de fuerzas maléficas, camina de un lado a otro de la habitación

en cuenta que más arriba, tomando una nueva escalera un poco a la izquierda, encontraréis entre otras cosas un nuevo espíritu que tal vez os sea de ayuda más adelante. Si habéis tomado la escalera continúad hacia la derecha y lanzaros sin miedo al vacío.

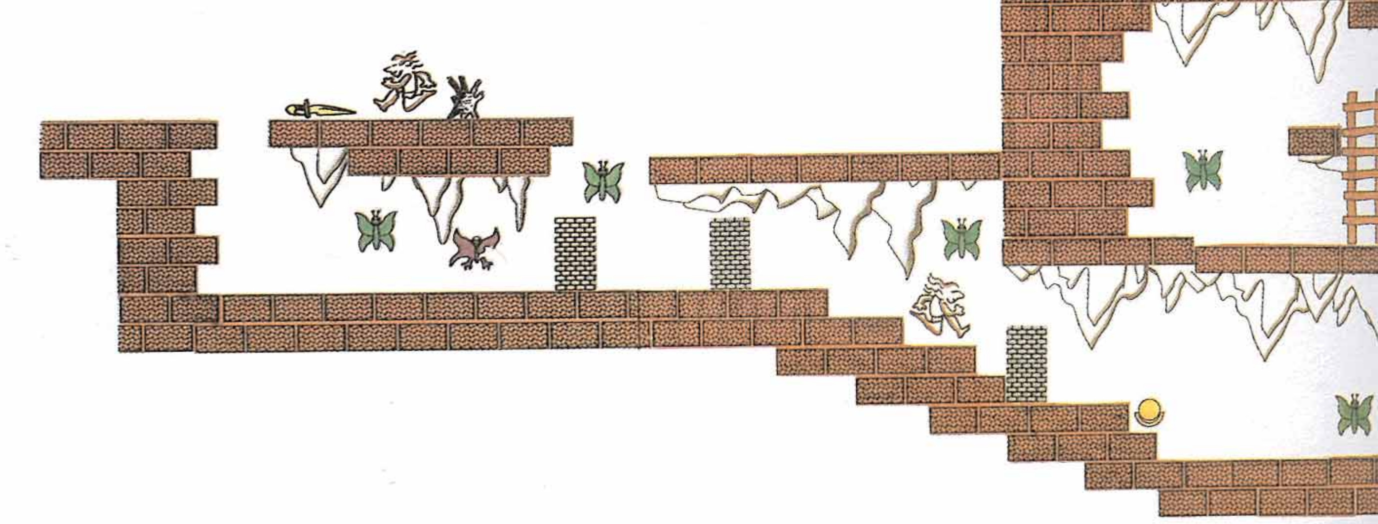
El techo vuelve a descender en el estrecho pasillo en el que nos encontramos en este momento. De repente, un pesado muro se levanta a nuestra espalda, con lo que el camino de regreso ha quedado definitivamente bloqueado. No queda más remedio que continuar caminando hacia la derecha, pero a los pocos pasos encontramos un gran precipicio a nuestros pies. Para cruzarlo deberemos utilizar las tres losas móviles que cubren el precipicio, pues basta con pisar la primera de ellas para que comience a moverse hacia arriba. Es bastante simple atravesar este peligro teniendo en cuenta que las losas exteriores ascienden al principio, mientras que la losa central parte de arriba para cruzarse con las demás más adelante. Salta de losa en losa, y alcanza la continuación del pasillo que se encuentra en la parte superior derecha.

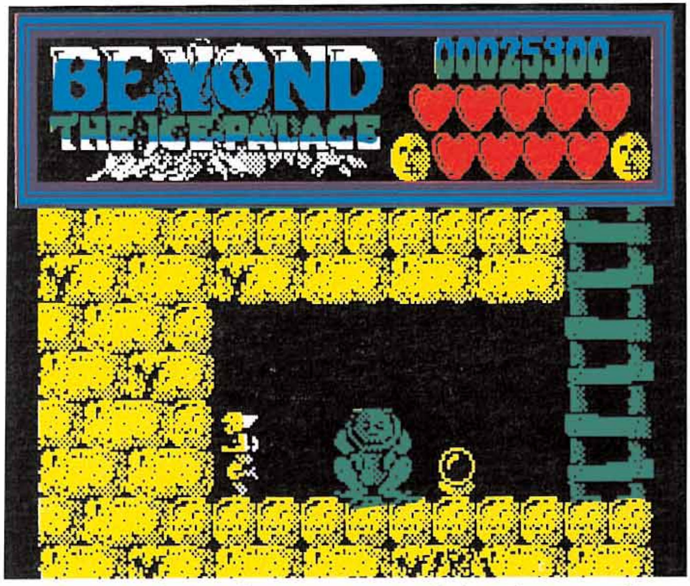
Atravesado el peligroso precipicio continúa avanzando hacia arriba y pronto observarás que el camino termina, sin que se observe una salida aparente hacia el exterior. De repente, tus pensamientos quedan interrumpidos por la aparición de un peligroso dragón que comienza a describir círculos a tu alrededor. Debes destruir una por una las vértebras del dragón para rematarle de un disparo en la cabeza, momento en el que, como por arte de magia, una escalera descenderá de la parte superior para permitirte seguir ascendiendo hacia la siguiente fase.

Segunda fase

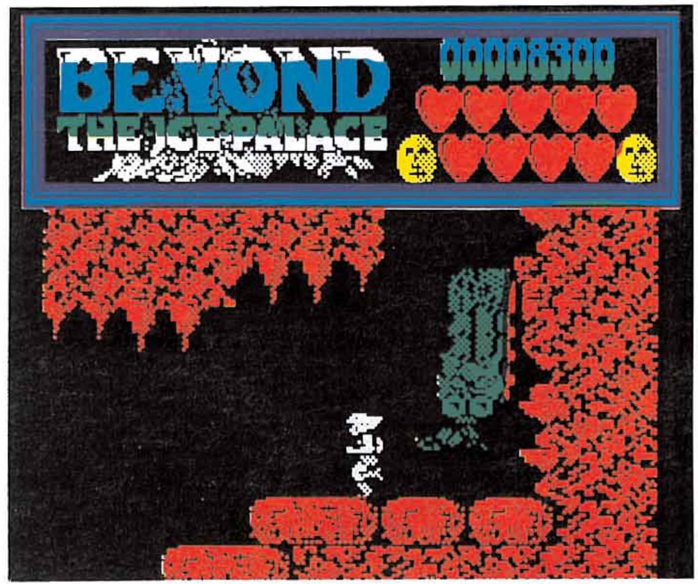
La segunda fase es un pequeño laberinto de pasillos y escaleras que ha de ser recorrido, teniendo en cuenta que la salida se encuentra en la parte más alta de la estructura. En esta fase no existen trolls, pero en cambio hacen su aparición por primera vez los chacales y los insectos gigantes, mientras que los escasos murciélagos que aparecen en esta fase lo hacen en la parte más alta de la misma. También encontraremos los horribles monstruos gordos, criaturas hinchadas y deformes que se deslizan por los lugares más estrechos y peligrosos, necesitando gran cantidad de impactos para ser destruidos.

Aunque el camino es sencillo, te recomendamos que sigas el mapa para localizar el camino

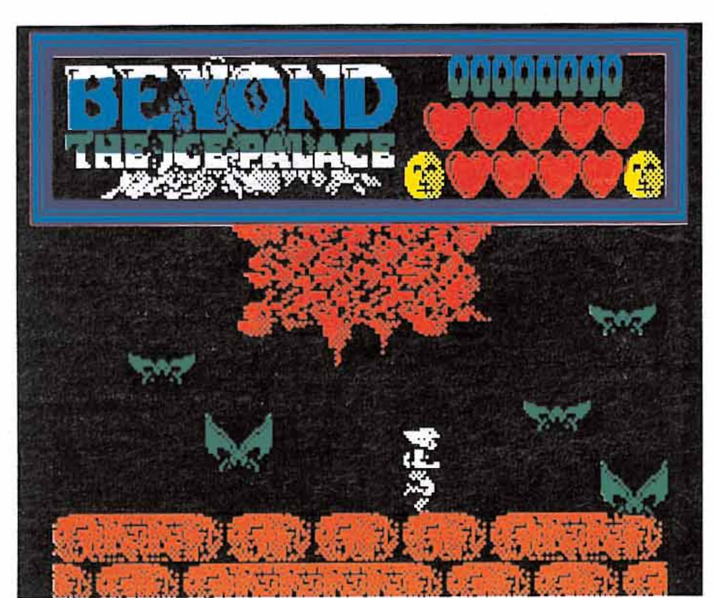




Repartidas por las tres fases encontramos bolsas de oro que incrementan nuestra puntuación.



No todos los enemigos precisan el mismo número de impactos para ser destruidos.



Nada más comenzar nuestro héroe se encuentra desarmado, pero puede conseguir armamento en su recorrido.

correcto. A la mitad de nuestro ascenso encontraremos tres losas móviles similares a las de la primera fase, con la salvedad de que éstas se desplazan lateralmente de izquierda a derecha. Deberán ser saltadas con precisión para permitirnos cruzar de un lado a otro de los pasillos para poder continuar.

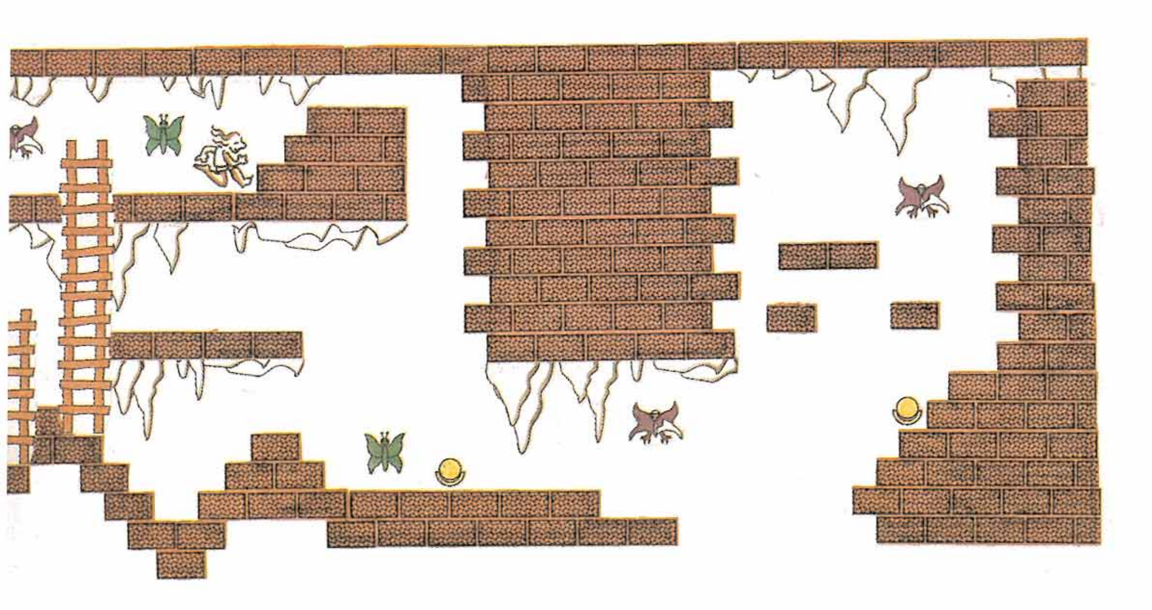
Una vez en el punto más alto de la fase aparecerán grandes y mortíferas abejas, una de las cuales se caracteriza por ser de un color algo más claro que las demás. Deberemos destruir a esta abeja en concreto para observar a una escalera, descender en el extremo derecho y permitirnos llegar a la tercera y última fase.

Tercera fase

Pocas, muy pocas diferencias presenta esta fase con respecto a la anterior. Nuevos pasillos y escaleras conforman una estructura que, como la anterior, debe ser recorrida de abajo arriba, mientras nos enfrentamos con los mismos enemigos que en la fase anterior. Por suerte en esta fase no hay losas que saltar, la distancia entre paredes extremas es más estrecha, y el camino no se bifurca en ningún momento, por lo que resulta casi imposible perderse. Para amenizar la escalada un nuevo dragón nos atacará apenas hayamos subido cuatro pisos. Únicamente, unos pequeños boquetes en el suelo podrán suponer nuestra caída al piso inferior, boquetes que podrán ser fácilmente evitados con saltos hábiles y precisos.

Por fin, nuestro objetivo final nos espera en lo más alto de esta fase. Enfundado en su oscuro hábito, el malvado demonio, causante de la invasión de fuerzas maléficas, camina de un lado a otro de la habitación. Toda su rabia debe ser concentrada ante tan repugnante ser, el cual necesitará más impactos que lo habitual para ser destruido. El inevitable mensaje de felicitación te informa lo que ya te imaginabas: has conseguido expulsar a las fuerzas diabólicas y restaurar la paz en las tierras situadas al norte, más allá del Palacio de Hielo. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga



ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE. PEDIDOS POR TELEF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61 (24 HORAS)

SPECTRUM	P.V.P.
HOWARD EL PATO	500
LAST MISION (OPERA)	500
MIAMI VICE	500
INFILTRATOR	500
ANTIRIAD	500
EXPLODING FIST	500
FAIRLIGHT 2	500
GREATESCAPE	500
UCHI MATA	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
3 LUCES DE GLAUR.	500
INT. KARATE +	500
SUPER SPRINT	500
MASTERCHES (AJEDREZ)	500
WINTER GAMES	500
MISION IMPOSIBLE	500
HARDBALL (BASEBALL)	500
POLE POSITION	500
SPY HUNTER	500
RAMBO	500
GAUNTLLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON	500
KUNG FU MASTER	500
LA CSA NOSTRA	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
MICROBALL	500
ARMY MOVES	500
RENEGADE	875
BASIL	875
RYGAR	875
TRANTOR	875
FREDDY HARDEST	875
720 GRADOS	875
PHANTIS	875
MEGACORP	875
GEE BEE AIR RALLY	875
LAZER TAG	875
NORTH START	875
FIRE FLY	875
WIARD WAR	875
SIDE ARMS	875
BLOOD VALLEY	875
GUTZ	875
BEDLAM	875
VENOM STRIKES BACK	875
TRAP DOOR 2	875
GUNBOAT	875
YOGUI BEAR	875
IMPACT	875
BLOOD BROTHERS	875
BRIDE OF FRAKISTEN	875
XOR	875
ROADWARS	875
STREET HASSELE	875
EL CID	875
THUNDERCATS	875
PHM PEGASUS	875
INSIDE OUTING	875
JAIL BREAK	875
SUPER SPRINT 2	875
BASKET TWO ON TWO	875
TRIO (AIRWOLF +G. GURIANOS + 3DC)	875
ACE 2	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
FRAN BRUNOS BOXING	875
GUADALCANAL (ESTRA)	875
STONKERS (ESTRA)	875
EL CUERPO HUMANO	875

SPECTRUM	P.V.P.
STIFLIP & COMPANY	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
MORTADELO Y FILEM.	875
LA PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
ROADWARS	875
EL CAPITAN SEVILLA	875
BUGGY BOY (MCM)	875
BLACK LAMP (MCM)	875
IKARI WARRIOR (MCM)	875
LA ABADIA DEL CRIMEN (MCM)	875
GOODY (MCM)	875
MAGNETRON (MCM)	875
CHAIN REACTION (MCM)	875
GHOTHIK(MCM)	875
CROSSWIZE (MCM)	875
CROSSWIZE (MCM)	875
EARTLIGHT (MCM)	875
BEYOND THE ICE PALACE (MCM)	875
COLOSUS 4 (AJEDREZ)	875
TANK	875
DESPERADO	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIAN GAMES	875
WORLD GAMES	875
TOUR DE FORCE	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID 2	875
REENEGADE 2	875
CHARLES CHAPLIN	875
VIXEN	875
MAD MIX GAME	875
BLACK BEARD	875
NEMESIS	875
JACKAL	875
SALAMANDER	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
STRET SPORT BASKET	875
MISION IMPOSIBLE 2	875
HERCULES	875
SHAKLED	875
ALTERNATIV W. GAMES	875
BIONIC COMMANDO	875
THE FURY	875
VINDICATOR	875
MARAUDER	875
SKATE CRAZY	875
PACK MONSTRUO	1.200
SIX PACK 1 +DUET	1.200
SIX PACK 2	1.200
SIX PACK 3	1.200
HIT PACK (4 EXITOS)	1.200
BOMB JACK 2	1.200
SPACE HARRIER	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPER BOY	1.200
SPORTS 88	1.200
1942	1.200
SILENT SERVICE	1.200

SPECTRUM	P.V.P.
COL. EXITOS DINAMIC	1.200
A.T.F.	1.200
BOBSLEIGHT	1.200
PROHIBITION	1.200
OUT RUN	1.200
HUNT FOR RED OCT.	1.200
3D GAME MAKER	1.500
THE EYE	1.500
BUBLE DOBLE	1.500
FLYYING SHARK	1.500
GUNSHIP	2.200
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
3 LUCES DE GLAUR.	500
EXPLODING FIST	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
UCHI MATA	500
MATCH DAY	500
GREAT ESCAPE	500
SHAOLINS ROAD	500
INT. KARATE +	500
SUPER SPRINT	500
MASTER CHESS	500
WINTER GAMES	500
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID 2	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUNG FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
ALIENS	500
ENDURO	500
RAMPAGE	500
ARMY MOVES	500
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
720 GRADOS	875
TAIPAN	875
GAUNTLET 2	875
LAZER TAG	875
BLOOD BROTHERS	875
NORTH START	875
MEGACORP	875
NEBULUS	875
WIZARD WAR	875
BEDLAM	875
CYBERNOID	875
GUNBOAT	875
YOGUI BEAR	875
TRAP DOOR 2	875
THE SENTINEL	875
GEE BEE AIR RALLY	875
INSIDE OUTING	875
XOR	875
EL CID	875
BRIDE OF FRANKISTEN	875
SUPER SPRINT 2	875
MACH 3	875
BILLY EL BARRIOBAJERO 2	875
BASKET TWO ON TWO	875
TRIO (AIRWOLF 2+G. GURIANOS + 3DC)	
SNOOKER (BILLAR)	875
ACE	875
EL ANGEL DE CRISTAL	875
JAIL BREAK	875
GRAND PRIX 500 CC.	875
TENNIS 3D	875
STIFLIP& CIA	875
COMMANDO	875

AMSTRAD	P.V.P.
FRAN BRUNOS BOXING	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
MOROTADELO Y FILEM.	875
LA PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
STRIP PODER (TENS.)	875
COBRA PIMBALL	875
BUGGY BOY (MCM)	875
IKARI WARRIOR (MCM)	875
LA ABADIA DEL CRIMEN(MCM)	875
GOODY (MCM)	875
GHOTIK(MCM)	875
BEYOND THE ICE PALACE (MCM)	875
CHAIN REACTION (MCM)	875
EL CAPITAN SEVILLA	875
WESTERN GAMES	875
FORTERESSE	875
PHARAON	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
STRET SPORT BASKET	875
RENEGADE 2	875
ALTERNATIV. W. GAMES	875
SHACKLED	875
BIONIC COMMANDO	875
SKATE CRAZY	875
MARAUDER	875
THE FURY	875
VINDICATOR	875
STAR WARS	1.200
BOMB JACK 2	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PAPER BOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SIX PACK 1 +DUET	1.200
SIX PACK 2	1.200
SIX PACK 3	1.200
HIT PAK (4 EXITOS)	1.200
SPORTS 88	1.200
RENAUD	1.200
COL.EXITOS DINAMI	1.200
A.T.F.	1.200
BOBSLEIGHT	1.200
PROHIBITION	1.200
COLOSUS 4 (AJEDREZ)	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
ATROG	1.200
HUNT FOR RED OCT.	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
TRIVIAL PURUSUIT	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
STOCK AID (CONTROL DE STOCK)	975
SYCLONE 2 (COPIADOR DE CINTA A CINTA)	975
AMSBASE (BASE DATOS)	975
AMSTEST (CHEQUEO DE AVERIAS 464/6128)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
MONITOR C. MAQUINA	1.500
LENGUAJE FORTH	1.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500

COMMODORE	P.V.P.
HOWARD EL PATO	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
EXPRESS RAIDER	500
INFILTRATOR	500
BREAK TRHU	500
WINTER GAMES	500
INT. KARATE +	500
SUPER SPRINT	500
NINJA MASTER	500
TOUR DE FRANCIA	500
SHAO LINS ROAD	500
SPY HUNTER	500
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
KUNG FU MASTER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
MICROBALL	500
ARMY MOVES	500
CHAMPIONS. WRESTLIN	875
WATERPOLO	875
RYGAR	875
LAZER TAG	875
720 GRADOS	875
WIZARD WAR	875
TRANTOR	875
CORRECAMINOS	875
TAIPAN	875
FREDDY HARDEST	875
TROLL	875
FIREFLY	875
NORTH START	875
GUNBOAT	875
VENOM STRIKES BACK	875
IMPACT	875
TRAP DOOR 2	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
CYBERNOID	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
GUTZ	875
INSIDE OUTING	875
MARBEL MADNESS	875
THUNDERCATS (MCM)	875
STREET HASSLE	875
PHM PEGASUS	875
ACE	875
ACE 2	875
BOMB JACK	875
COMMANDO	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SUPER SPRINT 2	875
GUADALCANAL	875
JAIL BREAK	875
COBRA	875
MASK 2	875
MASTERS DEL UNNIV	875
THE VIKINGS	875
WONDER BOY	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
FERNANDO MARTIN	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GARFIELD	875
ROADWARS	875
WESTERN GAMES	875
CARVALHO	875
THUNDERCATS (MCM)	875

COMMODORE	P.V.P.
GHOTIK (MCM)	875
BEYOND THE ICE PALACE (MCM)	875
BATTLESHIPS (MCM)	875
MAGNETRON (MCM)	875
BUGGY BOY (MCM)	875
BLACK LAMP (MCM)	875
IKARI WARRIOR (MCM)	875
COLOSUS 4 (AJEDREZ)	875
TANK	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
MISION IMPOSIBLE 2	875
STRET SPORT BASKET	875
NEMESIS	875
STIFLIP & CIA	875
SHOT EM UP CONSTUCTION SET	875
DESOLATOR	875
SHACKLED	875
BIONIC COMMANDO	875
THE FURY	875
VINDICATOR	875
MARAUDER	875
SKATE CRAZY	875
STAR WARS	1.200
1942	1.200
PAPER BOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK 2	1.200
SPORTS 88	1.200
SIX PACK 1 + DUET	1.200
SIX PACK 2	1.200
SIX PACK 3	1.200
HIT PACK (4 EXITOS)	1.200
PROHIBITION	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
THE LAST NINJA	1.200
BANGKOG KNIGHTS	1.200
HUNT FOR RED OCT.	1.200
THE EYE (EL OJO)	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
AZUMUTH (ALINEADOR DE CABEZALES)	2.000
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
PENTAGRAM	500
LUCHI MATA	500
ALIEN 8	500
GUNFRIGHT	500
BMX	500
MASTER CHESS	500
AVENGER	500
MAPA ESTELAR	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500

MSX	P.V.P.
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
JACK THE NIPPER	500
BATMAN	500
ARMY MOVES	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
ARKOS	875
FREDDY HARDEST	875
MASK 2	875
007 ALTA TENSION	875
HARD BOILED	875
ROCKY	875
PHANTIS	875
MACADAM BUMPER	875
HOWARD EL PATO	875
SNOOKER (BILLAR)	875
DECATHOLON	875
ALIENS	875
BEACH HEADD	875
POLICE ACADEMY 2	875
T.T. RACER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
747 FLIGHT SIMUL.	875
EL CID	875
FERNANDO MARTIN (EXECUTIVE VERSION)	875
TURBOGIRL	875
HUNDRA	875
GAME OVER	875
DON QUIJOTE	875
LA ABADIA DEL CRIMEN (MCM)	875
GOODY (MCM)	875
DSESPERADOD	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIAN GAMES	875
WORLD GAMES	875
MAD MIX GAME	875
BLACK BEARD	875
STARDUST	875
TAIPAN	875
SILENT SHADOWS	875
HERCULES	875
TRANTOR	875
LADY SAFARY	975
SUPER BOWL	975
WINTER OLYMPICS	975
INTERNATION.KARATE	975
3D PINBALL	975
WHO DARES WINS 2	975
TURBO CHESS	975
EUROPEAN GAMES	975
COL. EXITOS DINAMI	1.200
COLOSUS 4 (AJEDREZ)	1.200
PACK MOSTRUO	1.200
KIT DE ALINEAMIENTO DE CABEZALES	1.200
HUNT FOR RED OCT.	1.200

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
FOOTBALL (KONAMI)	4.500
TENNIS (KONAMI)	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
ROAD FIGHTER	4.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
HYPER SPORTS 1	4.500
HYPER SPORTS 2	4.500
HYPER SPORTS 3	4.500
YIE AR KUNG FU 1	4.500
YIE AR KUNG FU 2	4.500
GOLF (KONAMI)	4.500
HYPER RALLY	4.500
BOXEO (KONAMI)	4.500
BILLR (KONAMI)	4.500
DUNKSHOT (BALONCES)	4.500
MAZE OF GALIONS	4.900
PINGUIN ADVENTURE	4.900
GAME MASTER	4.900
NEMESIS 2	4.900
SALAMANDER	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
MIRAI	4.900
TRITORN	4.900
GARYVO KING	4.900
GUARDICS	4.900
GOLUELLIOUS	4.900
VAMPIR KILER (MSX2)	4.900
USAS (MSX2)	4.900
METAL GEAR (MSX2)	4.900
SUPER TRITOR (MSX2)	4.900
DEEP FOREST (MSX2)	4.900
MULTIMILER (MSX2)	7.900
MICROBALL	500
HYDROFOOL	995
SIR FRED	995
WONDER BOY	995
JAIL BREAK	995
TRAP DOOR 2	995
POPEYE	995
ROGUE TROOPER	995
LA COSA NOSTRA	995
LIVINGSTON SUPONGO	995
PAPERBOY	1.495
GRAND PRIX 500 CC.	1.495
FREDDY H. +PHANTIS	1.495
QUIJOTE +MEGACORP	1.495
TRIO (AIWOLF 2+G. GURIANOS +3DC)	1.495
COL. EXITOS DINAMIC	1.495
MORTADELO Y FILEM.	1.495
MASTERS+DEFLEKTOR	1.495
EXOLON	1.495
ZYNAPS	1.495
PACK MONSTRUO	1.495
SIX PAK 1 +DUET	1.995
SIX PACK 2	1.995
PREDATOR	1.995
SAUNTLET 2 + 720 G.	1.995
CH. CHAPLIN+LAZER	1.995
PLATOON (MCM) ARKANOIID 2	1.995
HUNDRA (MCM) T. GIRL	1.995
MATCH DAY2+P.CLUB	1.995
INDIANA +RYGAR	1.995
MAD MIX+BLACKBEAR	1.995
TRIVIAL PURSUIT	2.995

SPECTRUM +3	P.V.P.
¡TODOS REBAJADOS!	
LIVINGSTON SUPONGO	995
LA COSA NOSTRA	995
LA ABADIA DEL CRIMEN	1.495
SPECTRUM+3 PACK	1.495
LOS CUARENTA PRINC.	1.495
GAUNTLET 2	1.995
CALIFORNIA GAMES	1.995
GUNSHIP	1.995
LIVE AMO	1.995
TOMAHAWK	1.995
HUNDRA +T. GIRL	1.995
PLATOON + ARK.2	1.995
MAD MIX+BLACKBEAR	1.995
RENEGADE+RENGADE2	1.995
TRANSFER+3	1.995

ATARI ST	P.V.P.
TRIVIAL PURSUIT	2.995

ATARI ST	P.V.P.
ROGUE **SOLO**	995
TEMPLE OF APSHAI	
TRILOGY **SOLO**	995
SUPER CYCLE **SOLO**	1.495
WRESTLING **SOLO**	1.495
WINTER GAMES **SOLO**	1.495
SUBBATTLE **SOLO**	1.495

Ultimas unidades
Consultar disponibilidad

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	6.200
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500
DISCIPLE +D	15.900
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 3.5"	46.480
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 5.25"	59.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIOCASETTE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.600
PROLONGADORES 464	1.800
PROLONGADORES 6128	2.600
SINTETIZADOR DE VOZ EN CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR-ADAPTADORA PARA TV COLOR (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900
CASETTE COMMODORE	5.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETTE	1.300
MULTIMILLER (HACE COMPATIBLE MSX2)	7.900
MILLER GRAPH (CART. DISE GRAFICO)	9.900
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	11.900

JOYSTICKS	P.V.P.
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
KONIX STANDAR	2.595
KONIX +2, +3	3.300
PHASOR ONE	3.300
MAGNUM	3.300
EUROM. PROFESIONAL	7.900

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD.	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD.	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

OFERTAS ESPECIALES

EXISTENCIAS LIMITADAS

SPECTRUM	P.V.P.
MARTIANOIDS	195
RASPUTIN	195
NODES OF YESOD	195
VECTRON	195
COMET GAME	195
MADBALLS	195
COSMIC SHOCK ABS.	195
WHO DARES WINS 2	195
SHOW JUMPER	195
FUTURE KNIGHT	195
THRONE OF FIRE	195
TOY BIZARRE	195
WAR	295
BREAK THRU	295
BRAVESTAR	295

SPECTRUM	P.V.P.
SIGMA 7	295
EQUINOX	295
CAULDRON 2	295
SPLIT PERSONALITIS	295
FAT WORM	295
DEATH WISH 3	395
PHANTOM CLUB	395
MASTERS DEL UNIV.	395
EL MUNDO PERDIDO	395
007 ALTA TENSION	395
MASK 2	395
MASK 1	395
RAMPARTS	395
AFTEROIDS	395
ARKOS	395

SPECTRUM	P.V.P.
SUPER CYCLE	395
PSYCHO SOLDIER	395
GAUNTLET 2	395
UNITRAX	395
THE SENTINEL	395
KNIGHTMARE	395
UCLEAR BOWLS	395
STAR BYTE	395
FIRETRAP	395
GALACTIC GAMES	395
QUARTET	395
DRAGONS LAIR 2	395
FIFTH CUADRANT	395
IPLOSION	395
IMPOSABALL	395

AMSTRAD	P.V.P.
KETTLE	195
PULSATOR	195
ELZORRO	195
WHO DARES WINS 2	195
TRAILBLAZER	195
REVOLUTION	195
ROBBOT	195
PACIFIC	195
EDEN BLUES	195
WAR	295
ANTIRIAD	295
SIGMA 7	295
BREAK THRU	295
THANATOS	295
TANK BUSTERS	295

AMSTRAD	P.V.P.
FIRELORD	295
DEEP STRIKE	295
MARTIANOIDS	295
CRAY 5	295
CORTOCIRCUITO	295
SARRACEN	295
BATTLE PLANETS	295
DEFLEKTOR	395
PHANTOM CLUB	395
MISTERIO DEL NILO	395
RAMPARTS	395
MASK 2	395
MASTERS DEL UNIV	395
ARKOS	395
BASIL	395

AMSTRAD	P.V.P.
CAPITAN AMERICA	395
FIRETRAP	395
NIGHTMARE	395
STARBYTE	395
DRAGONS LAIR 2	395
HYBRID	395
TRIAXOS	395
MISSION	395
GALACTIC GAMES	395
DRUID	395
FIFTH CUADRANT	395
AUF WIEDERSEN MONTY	395
MUTANTS	395
HUNTER KILLER	395
FINAL MATRIX	395

COMMODORE	P.V.P.
ARMAUDILLO	195
FIGHTING WARRIOR	195
LAZER WHEEZ	195
SARRACEN	195
DOUBLE TAKE	195
SILICON WARRIOR	195
FIONA	195
MIAMI VICE	295
SIGMA 7	295
ANTIRIAD	295
THANATOS	295
DONKEY KONG	295
CRITICAL MASS	295
GYROSCOPE	295
GAUNTLET 2	395

COMMODORE	P.V.P.
CAPITAN AMERICA	395
RAMPARTS	395
CHAIN REACTION	395
KNIGHTMARE	395
HIGH FRONTIER	395
QUARTET	395
SAILING	395
HYBRID	395
REBEL	395
CHALLENGE OF THE G.	395
SIDEWIZE	395
FLIGHT DECK	395
SUMMER GAMES 2	395
MAX TORQUE	395
SNAP DRAGON	395

MSX	P.V.P.
HEAD OVER HEELS	295
OH SHIT (COMECOCOS)	295
INVADERS	295
FUTURE KNIGHT	295
MARTIANOIDS	295
FIREHAWK	295
NUCLEAR BOWLS	395
MISTERIO DEL NILO	395
ALE HOP	395
AFTEROIDS	395
EL MUNDO PERDIDO	395
STARBYTE	395
AUF WIDERSEN MONTY	395
CYBERUN	395
MAPGAME	395

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2.º MADRID 28013

OFERTA GORRA MCM
En todos los pedidos hasta el 25 de agosto, por cada 2 programas de MCM de 875 que pidas, te regalaremos un gorra roja de MCM

TÍTULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ÉSTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
PEDRO	MUSIC MAESTRO	PITSOPT 2	CINTA OBSEQUIO 1
FREEZ BEES	CINTA OBSEQUIO 1	PING PONG	CINTA OBSEQUIO 2
KONG	CINJTA OBSEQUIO	MISION IMPOSIBLE	CINTA OBSEQUIO

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCIÓN COMPLETA ______
TELÉFONO ______
FORMA DE PAGO ______
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR

TÍTULOS GRATIS

TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	200
TOTAL	

LOS 9 MESES DE TOPO

DICIEMBRE 1987

DESPERADO

La gran aventura del oeste que estabas esperando, en la que tendrás que demostrar el manejo de tus "colts".

+

STAR DUST

La mejor aventura espacial que jamás hayas visto. Un auténtico alarde de la técnica que te producirá sensaciones increíbles.

JULIO 1988

MAD MIX

El más popular personaje de las pantallas de ordenador, EL COMECOCOS vuelve con una imagen renovada.

+

BLACK BEARD

Los piratas del H.M.S. VICTORY están siempre alerta pues en cualquier momento la sombra justiciera del CAPITAN BLACK BEARD se proyectará sobre ellos.

JUNIO 1988

SILENT SHADOW

Procedente de las nubes se deja entrever un zumbido intenso tras el que aparece una impresionante nave.
Ha terminado la cuenta atrás y empieza la aventura.

=

200.000
JUEGOS VENDIDOS

¡NUMEROS CANTAN!

GRACIAS A VUESTRO APOYO Y A LA GRAN CALIDAD DE SUS JUEGOS, TOPO HA CONSEGUIDO SER EL EQUIPO DE PROGRAMACION ESPAÑOL QUE MAS JUEGOS HA VENDIDO EN LOS ULTIMOS NUEVE MESES ¡UN RECORD A BATIR!



CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Hundra



Inmune:
POKE 40716,0
Meter los dos pokes:
POKE 41375,0
Vidas infinitas:
POKE 40724,126
Meter los dos pokes:
POKE 41431,126
Hundra no dispara:
POKE 37324,201
Enemigos inmunes:
POKE 38722,201
No hace falta coger ninguna gema para completarlo:
POKE 36581,195
N=número de gemas a coger:
POKE 36580,N

Manuel Rodríguez (Valencia)

California Games

En la fase de la BMX, si al comenzar a jugar movemos el joystick hacia arriba pulsando el botón de disparo, nuestra bicicleta se saldrá del circuito pudiendo realizar la prueba sin ningún obstáculo.

Diego Vizcaíno (Guadalajara)

Rygar

En la fase octava, para poder saltar de la primera columna de piedra a la segunda al final de la fase, esperaremos encima de la primera hasta que por la segunda, por la parte de abajo, pase un enemigo; entonces saltaremos encima de él (sin disparar) para que cuando botemos en su cabeza, y pulsando la tecla de la derecha, quedemos encima de la segunda piedra.

Alejandro Correa (Vallladolid)

Yeti

Vidas infinitas:
POKE 47894,0
Inmune:
POKE 47658,58
Meter los dos pokes:
POKE 47665,58

Manuel Rodríguez (Valencia)

Wonder Boy (disco)

Vidas infinitas:
&B024,0
Rocas inofensivas:
&B02E,0
Energía infinita:
&B029,201
Inmune llamas:
&B033,&C3
Inmune bichos:
&B038,&18
Martillos infinitos:
&B03C,0:&B03D,0

David Olivares (Madrid)

Yogi Bear

Si os encontráis en la pantalla n.° 3 y no conseguís pasarla, hacer lo siguiente:

Cruza rápidamente todas las pantallas de la derecha hasta llegar a la última donde no hay enemigos. Coge la llave y colócate en la esquina superior izquierda. Ahora tendrás que realizar todas las acciones lo más rápido posible si quieres conseguirlo. Entra en la pantalla n.° 1 y salta hacia arriba para situarte sobre el bordillo superior, donde no te podrá matar el cazador. Sigue por el bordillo hasta la otra pantalla pero ten cuidado porque si bajas te matarán.



Vuelve a toda velocidad a la pantalla n.° 1. Cuando estés llegando a la mitad, corre hacia la izquierda y sin dejar de pulsar la tecla que te lleva hacia la izquierda dirígete hacia la parte inferior. El cazador te seguirá pero no conseguirá matarte. Cuando llegues a la pantalla n.° 3, donde está Boo-Boo, el cazador, dejará de perseguirte. Sitúate enfrente de la puerta de la jaula y ve hacia arriba. Así conseguirás liberar a Boo-Boo.

Raúl Yuste Ruiz Leganés (Madrid)

Ball Breaker II

Número de vidas:
POKE 35734,N

Carlos Pelayo (Alicante)

LOS PÁJAROS DE BANGKOK

«Sólo un ser idiota tomaría el avión... ¿me oyes?», bramó el señor Marsé al ver los cerrados ojos de Pepe Carvalho. «¿Qué?», preguntó el adormilado detective. «Iba diciendo que a nadie se le ocurriría coger el avión hacia el otro extremo del mundo para rescatar a una persona como mi hija», continuó Marsé. «Se equivoca, a mí sí», dijo Carvalho. Y cogiendo su sombrero salió de la estancia para entrar en la aventura.



Todo había empezado cuando una amiga del detective le telefoneó desde Bangkok con el poco tranquilizador mensaje de que estaba en peligro de muerte y necesitaba ayuda urgente. Siendo don Pepe una persona en extremo considerada se ofreció inconscientemente a ayudar a su amiga y le pidió que le contara qué ocurría.

• Teresa Marsé al llegar al exótico Oriente, se enamoró perdidamente de un traficante de diamantes llamado Archit.

Al parecer, Teresa Marsé, que así se llamaba la señorita, se fue sin añadir ningún detalle más, lo que hizo que Carvalho repitiera esa pregunta al guía que le llevó a Tailandia. Éste le dijo que la señorita Marsé se había enamorado, al llegar al exótico Oriente, de un tal Archit, que resultó ser traficante de diamantes. Llevada por su colaborador espíritu, Teresa propuso a su amor que robara diamantes al jefe de ella.

Lo cierto es que lo hizo con tanta fortuna de ser descubierto por el hijo del sujeto de sus atenciones, al que dio muerte con gran pesar. Jungle Kid, jefe de Teresa, no supo entender las acciones de los enamorados y ahora quiere vengarse de ellos. Conclusión: resulta que toda la mafia tailandesa está a la caza y captura de los tortolitos.

Y aquí es donde entra el detective: debe rescatar a Teresa, para lo que debe trasladarse a Bangkok. Tras convencer a un desinteresado padre (desinteresado en rescatar a su amada hija, claro está), consigue que le dé la cantidad de 200.000 baths, con lo que debe arreglárselas durante toda su estancia en Tailandia. Coge el avión y se traslada al Extremo Oriente...

El juego

Al llegar al aeropuerto de Bangkok, empieza el juego, contigo en el papel del intrépido detective Pepe Carvalho. Ante ti se abren varias horas de aventura y acción (menos, si lees este artículo).

Tu recorrido se hará por dos ciudades: Bangkok y Chiang-Mai. Tu objetivo, ya lo sabes: encontrar a Teresa Marsé, darla una buena azotaina y devolverla a casa sana y salva. En realidad, basta con que hagas lo segundo, pero también se merece lo primero.

Lo único que sabes al comenzar el juego es que en la embajada española te darán alguna pista sobre tu misión. Además, llevas el dinero que te dio el señor Marsé, la reserva de tu hotel y tu pasaporte. Cada cierto número de turnos aparece el mensaje «Empiezo a tener hambre». Una vez aparecen los dos primeros, tendrás 25 turnos para procurarte comida. A partir de aquí, cada vez que aparezca el mensaje ocurrirá lo descrito. Si no comes, adiós...

Este juego tiene dos versiones, una simplificada y la normal. La solución que se va a dar es la de la versión normal. Al final de la resolución de ésta, daré escuetamente la solución de la versión fácil.

Llegada a Bangkok

Estás en el aeropuerto y sólo hay un autobús por aquí, custodiado por un oriental. ENTRA AUTOBÚS y una vez dentro haz lo que sueles hacer en estos vehículos: ESPERA. Cuando llegas a tu destino SAL y te encuentras al lado de tu hotel. Nada interesante por aquí, o sea, busquemos la embajada. NORTE, OESTE, OESTE, NORTE y estaremos frente al citado edificio. ENTRA y contemplaremos una imponente rubia (si estás en la versión fácil y, además, sólo sus piernas). Identifícate: DI SOY CARVALHO. La rubia te recomendará que vayas a la comisaría y preguntes por Charoen. Tras alguna insinuación, abandonas la embajada y vas a la comisaría. SAL, SUR, ESTE, ESTE, ESTE, SUR, ENTRA.


El templo de Tan Kabruk es un punto clave de la investigación.


En la comisaría, el policía aconseja a Carvalho encontrar a Madame Le Fleur.


El monje se rasgará las vestiduras dándole un trozo de tela.


La ex de Archit le permitirá dar rienda suelta a sus más bajos instintos.

Intriga y corrupción en Tailandia

Primeros encuentros

Una vez aquí nos recibirá un atareado agente. PREGUNTA POR CHAROEN y el policía aparece, entregándote un papel, que coges (COGE PAPEL) y haciéndote una recomendación sobre Madame Le Fleur.

SAL, NORTE, OESTE, SUR, ENTRA HOTEL y verás una atractiva recepcionista, con la que hablarás (HABLA RECEPCIONISTA). Te pide la reserva y tú se la das: DALE RESERVA. A cambio, te ofrece una llave, que coges (COGE LLAVE).

SUBE y estarás al lado de la habitación. ABRE PUERTA, ENTRA, CIERRA PUERTA. Aquí no hay nada interesante; miremos en el balcón. ABRE BALCÓN, SAL BALCÓN y verás la piscina. SALTA y llegarás allí. NORTE, NORTE, OESTE, OESTE, SUR, ENTRA. Llegarás al restaurante.

Sólo hay una mesa libre, en la que te SIENTAS. De ahora en adelante tendrás la incansable compañía de Charoen, que lo único que hace es figurar.

ESPERA y se te describirá a la atractiva Madame, que te trata con gran cariño. A la pregunta que te hace DI SÍ, y serás llevado, no a un lecho de amor, sino a un ocasional lecho de basura. Consigues librarte de la comprometedora situación en que estás: colgado de una grúa por los pies. Eso sí. Charoen está aquí.

BALANCÉATE y saldrás del aprieto, cayendo sobre basura sana. Para salir del basurero OESTE, SUR, OESTE. Todo esto es necesario porque, de no hacerlo, te llevarás la sorpresa a mitad de la partida de que los guardaespaldas de la agradable señora te matan.

Ahora es el ansiado momento: LEE PAPEL y descubrirás una lista con las personas que conoce (o pueden) el paradero de la pareja. Primero buscaremos a la ex novia de Archit, que parece un encuentro más agradable, según se desprende de su oficio.

● Toda la mafia tailandesa está a la caza y captura de los tortolitos.

Comienzan las pesquisas

Vamos al bar: OESTE, NORTE, NORTE, ESTE, ESTE, ESTE, ESTE, SUR, ENTRA. No hay nada interesante, pero si ESCUCHAS captarás un rumor, que te lleva a hablar con un negro. Te ofrece una raya de opio. COMPRA RAYA y COGE RAYA. No se te ocurra olerla, pues darías con tus huesos en una clínica catalana y tu misión habría fracasado.

Para encontrar a la ex de Archit, HABLA CAMARERO y PAGA CAMARERO. Te conducirá a una oscura habitación donde hay una agradable visión (pese a la oscuridad). HABLA CHICA y notarás que la pobre muchacha no sabe nada. Primer paso fallido. Por cierto que en esta sala puedes dar rienda suelta a tus más bajos instintos, sin ninguna repercusión en el desarrollo del juego. Supongo que el lector sabrá a que me refiero.

En vista del éxito obtenido probaremos suerte con el siguiente nombre de la lista. Para ello, vayamos a los muelles. SAL, NORTE, ESTE, ESTE, ESTE, ESTE, SUR, pues el puesto de alquiler de barcos no nos sirve de gran ayuda, como verás si PREGUNTAS ENCARGADO. MIRA CANAL nos descubrirá un viejo en una chalupa. Éste nos propondrá un negocio tras HABLAR VIEJO que con gusto aceptamos: COMPRA CHALUPA. ABAJO por la escalerilla y estaremos en nuestro utilitario de circunstancias. ▶

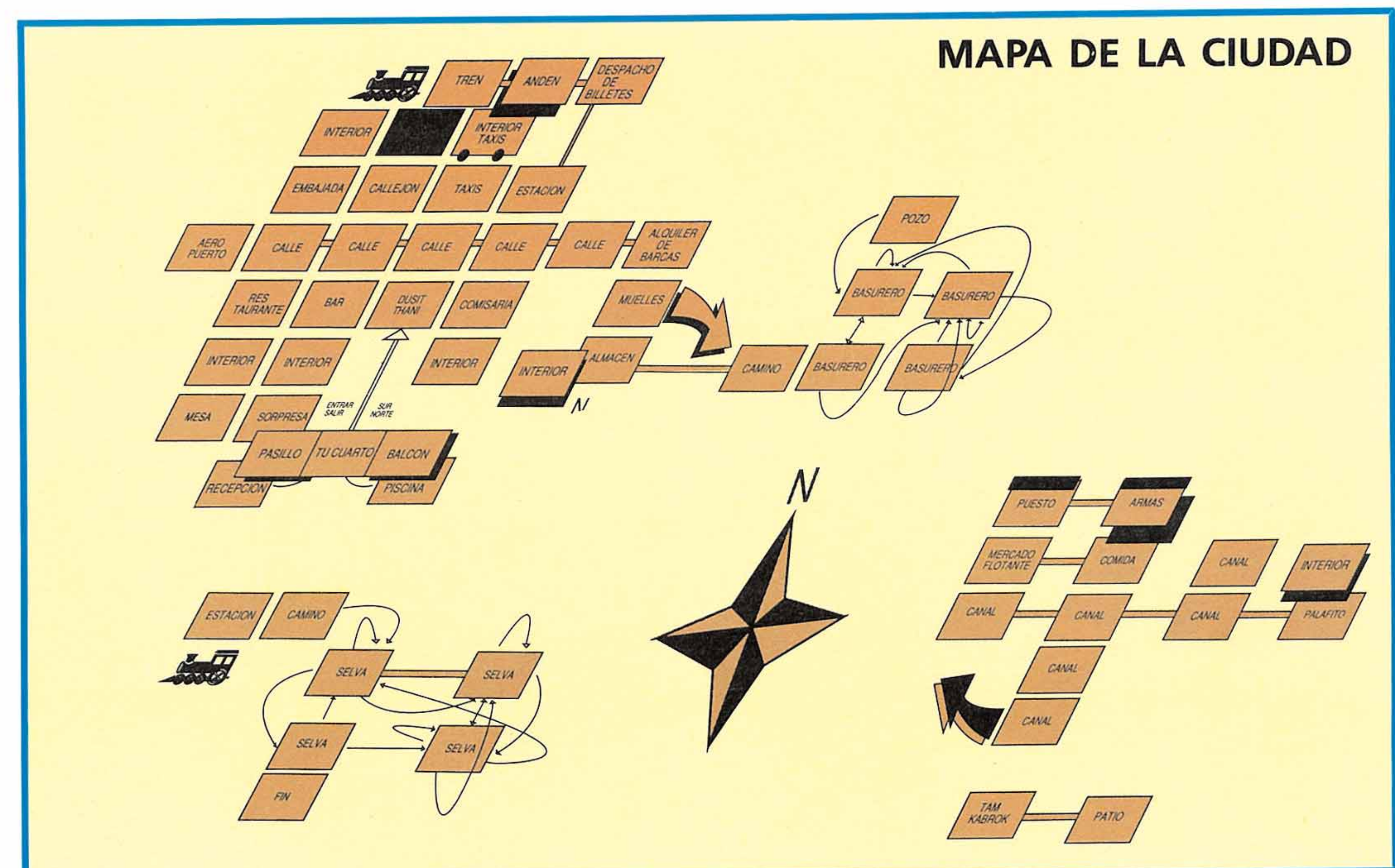
LOS PÁJAROS DE BANGKOK





Vagando por los canales

NORTE, NORTE, OESTE, NORTE y hemos llegado al mercado acuático, OESTE, COMPRA COMIDA, ESTE, NORTE, OESTE y COMPRA PISTOLA, con lo que el mercado no tendrá nada que ofrecernos. (Sobre la linterna ya hablaremos). Ahora debemos encontrar la casa de los padres de Archit. Primero debemos salir del mercado, para lo cual ESTE, SUR, SUR, OESTE. Desde aquí vamos dando ESTE y NORTE alternativamente, hasta que se nos comunique el desembarco en una plataforma. ENTRA y podrás observar a dos decrépitos viejos. Tras hablar con la vieja te pide opio para su marido, que tú gentilmente le darás. Tras esto te comunica una información de la que haremos uso inmediatamente. Volvemos, primero a los muelles. SAL, OESTE, SUR, OESTE, SUR; OESTE, SUR, SUR, ARRIBA y habrán acabado nuestras peripecias de marinero, salvo que tengamos que volver a por comida.



De visita al templo

NORTE, OESTE, OESTE, OESTE, NORTE y ENTRA, para coger un cómodo taxi. DI TAN KABRUK al taxita. Si alguno de los lectores de este artículo lo ha sido también del libro que le da nombre, se habrá percatado de que el templo que en la obra visita Carvalho se llama Tan Krabuk y no Tan Kabruk. No obstante, el juego sólo aceptará este último nombre. Dicho de otro modo, no es ningún error de imprenta: ponlo como aquí se dice.

• Una imponente rubia recibirá a Carvalho en la embajada española en Bangkok.



...uego tiene dos versiones en la misma cinta, una normal y una s... ...icada.

El taxista se resiste a moverse si no le pagas, por lo tanto PÁGAle. A continuación, ESPERA y finalmente SAL. Un nauseabundo olor sale a recibirte, pues los monjes que habitan el templo están descalzos. Es más, no dejarán que entre nadie calzado, así que DESCÁLZATE. Ahora sí puedes ENTRAR y encontrar al guardián del templo, al que PREGUNTAS POR ARCHIT. Ante esta pregunta el monje se rasgará las vestiduras. No te preocupes, sólo lo hace para darte un trozo de tela, que coges (COGE TELA), y una recomendación, que escuchas.

SAL, recupera tus zapatos y ENTRA TAXI. Al final del trayecto, SAL y disponte a dar fin a tu misión.

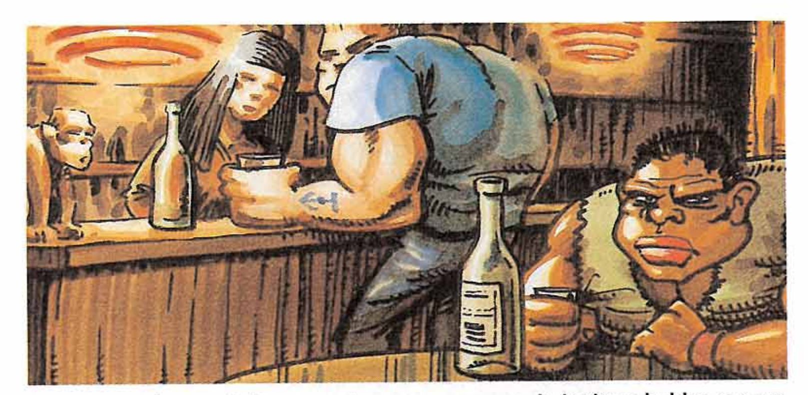
Perder objetos en Bangkok

Si dejas algún objeto durante tus paseos, rápidamente desaparecerá, y sólo lo encontrarás en el interior de una casucha a la que se llega NORTE, OESTE, NORTE desde el hotel. Para abrir dicha chabola necesitas un martillo y la linterna. Esta última ya sabes donde está. El martillo, sin embargo, está en el basurero. Para conseguirlo, vete al basurero, SUR, MIRA BASURA y COGE MARTILLO. Estos dos utensilios también los conseguirás de la siguiente forma (con menos porcentaje, eso sí): ENTRA TAXI, DI BAR, LOOK, SAL. Si ahora pones INV, encontrarás entre tus posesiones una linterna y un martillo, aparecidos de la nada.

Con ambos objetos vas a la calle de la casucha, donde GOLPEAS CANDADO, ENTRA y ENCIENDE LINTERNA. Aquí encontrarás todas tus posesiones perdidas, entre otras cosas de valor. Todo este proceso no es necesario para la feliz culminación del juego, pero incrementa la puntuación. Ahora, continuemos el rescate.

Turismo por Chiang-Mai

Estábamos en la parada de taxis y con un trozo de tela, SUR, ESTE, ESTE, ESTE, SUR, SUR, ENTRA y estaremos en el almacén, donde un hombre trabaja sin descanso. DALE TELA e interrumpirá su labor para hacernos un pasaporte falso, que nos traerá en poco tiempo. COGE PASAPORTE. Ahora vamos a la estación: SUR, NORTE, NORTE, OESTE, OESTE, NORTE, NORTE. Aquí COM-



En el bar no hay nada interesante, pero un rumor le invita a hablar con un negro.



En el restaurante encontrará a Madame Le Fleur, que guarda para él una desagradable sorpresa.



En la embajada una despampanante rubia te indicará que vayas a la comisaría.



Una vez instalado en el hotel, Carvalho debe buscar el restaurante.

PRA BILLETE, a lo que un ceñudo empleado nos pedirá el pasaporte. MUESTRA PASAPORTE FALSO y accederá a nuestros deseos. Si muestras el tuyo, leerá tu nombre y te dirá que no quedan billetes. COGE BILLETE y OESTE, donde veremos un complejo control y un atrasado tranvía. METE BILLETE EN CONTROL y ENTRA TREN, para podernos sentar cómodamente hasta el final del trayecto. ESPERA y finalmente SAL. Tras estirar las piernas, sal de la estación (ESTE) y adéntrate en la selva del lugar (ESTE otra vez).

Ahora estás en un laberinto de tres o cuatro pantallas que se repiten. Conviene que dejes objetos (menos la pistola) en cada una para no perderte y que vayas probando todas las salidas de cada una. Al final encontrarás una pantalla con sólo tres salidas. Aquí dirígete al SUR, que es la salida que no aparece en la relación, y...

• Un taxista llevará a Carvalho al templo de Tan Kabruk, donde intentará averiguar el paradero de Archit.

• Ante tus ojos Jungle Kid amenaza con matar a Teresa y a Archit.

¡Cielos, qué final!

La situación es desesperada: ante tus ojos Jungle Kid amenaza matar a Teresa y Archit, y tú sólo tienes un movimiento... ¿qué hacer? No tengo posibilidad de un final dramático, pues el lector ya se imagina lo que hay que hacer: claro, como he dicho que se podía dejar cualquier objeto menos la pistola, a la que además no hemos dado uso, el sagaz lector descubre que lo que hay que hacer es... DISPARAR JUNGLE KID, ante lo cual saldrá huyendo el temerario gángster. Enhorabuena, una vez más triunfa el bien sobre el mal y... (añádanse los tópicos que se desee).

Solución de la parte simplificada

Sin ningún comentario: ENTRA, ESPERA, SAL, NORTE, DI SOY CARVALHO, SUR, ESTE, SUR, PREGUNTA POR CHAROEN, NORTE, OESTE, OESTE, SUR, SENTARSE, ESPERA, DI SÍ, BALANCÉATE, OESTE, OESTE, NORTE, NORTE, COMPRA CHALUPA, OESTE, OESTE, OESTE, NORTE, COMPRA RAYA, PAGA CAMARERO, PREGUNTA POR ARCHIT, SAL, SUR, ESTE, ESTE, ESTE, ABAJO, NORTE, OESTE, NORTE, NORTE, ESTE, COMPRA PISTOLA, OESTE, SUR, ESTE, COMPRA COMIDA, OESTE, SUR, ESTE, ESTE, NORTE, ESTE, ARRIBA, ENTRA, DALE DROGA, PREGUNTA POR ARCHIT, SAL, ABAJO, SUR, OESTE, SUR, ARRIBA, OESTE, OESTE, ENTRA TAXI, DI TAN KABRUK, PAGA, ESPERA, SAL, DESCÁLZATE, ENTRA, PREGUNTA POR ARCHIT, SAL, ENTRA TAXI, ESTE, ESTE, SUR, SUR, ENTRA, DALE TELA, SAL, NORTE, NORTE, OESTE, NORTE, COMPRA BILLETE, MUESTRA PASAPORTE FALSO, METE BILLETE, ENTRA TREN, ESPERA, SAL, ESTE, ESTE, SUR, ESTE, OESTE, DISPARA y final.

Nota: quizá haga falta comer antes de salir del taxi tras volver del templo. ■

Fernando Herrera González

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Gutz

Vidas infinitas:
POKE 38918,0
N=Número de vidas:
POKE 28593,N

Manuel Rodríguez (Valencia)

Mad Mix

Vidas infinitas:
POKE 40296,0
N=Número de vidas:
POKE 39947,N

Manuel Rodríguez (Valencia)

Combat School

Si os cansáis dándole al joystick, para correr al máximo, moved el joystick dando vueltas.

1.ª PANTALLA
Corred al máximo y saltad cuando paséis justo por la última raya que hay en el bordillo de la red metálica.

2.ª PANTALLA
Poned el punto de mira justo en los blancos, que salen más abajo, y entonces sólo movedlo de izquierda a derecha, ya que los de arriba los tocaréis igualmente.



3.ª PANTALLA
Corred a tope y saltad los obstáculos, no utilicéis la barca e ir nadando lo más cerca que podáis al lado izquierdo.

4.ª PANTALLA
No os mováis de donde estéis y disparad lo mas rápido posible; después desplazaos al centro de la pantalla y disparad, desplazaos rápidamente hacia la izquierda, disparad, y más tarde hacia el centro del escenario disparando; después de lado a lado y al centro. Después poneos en el lado derecho, ya que vienen más tanques.

5.ª PANTALLA
Agitad el joystick a tope, lo más seguro es que a nueve segundos le ganéis.

6.ª PANTALLA
Disparad pero no toquéis los instructores, porque si no se van a enfadar.

Ignacio Puig (Barcelona)

Super Sprint

Ahí va un buen truco para el adictivo juego de los coches locos.



En todas las pistas hay una curva que no cambia y que es la situada en la parte superior-izquierda de la pantalla. Pues bien, si cuando jugais con un compañero tenéis problemas para recoger los banderines dorados, lo que debéis hacer es introduciros bajo la curva, y el contador de banderines se volverá loco y podréis escoger cuantas características de mejora deseéis. Hay que tener en cuenta que este truco sólo es recomendable hacerlo cuando jueguen dos jugadores, ya que para poder elegir mejoras hay que ganar, o sea, uno de los dos debe ganar en una pista, mientras el otro está bajo la curva.
Este truco es válido para todas las pistas. El que se meta en la curva lo tiene difícil para salir, por eso recomiendo que os metáis cuando haya un claro ganador entre vosotros dos, aunque esto no sea muy importante.

Luis Angel Hualde Haro (La Rioja)

Turbo Girl

Vidas infinitas:
POKE 27002,0
Fuera los enemigos voladores:
POKE 53330,201
No te caes por los huecos:
POKE 51631,201

Manuel Rodríguez (Valencia)

Scumball

Número de vidas:
POKE 49098,N

Carlos Yuste (Alicante)

Target Renegade

Tiempo ilimitado:
POKE 62914,201
Juego rápido:
POKE 62975,201
Enemigos inmunes:
POKE 58748,1
No borra sprites:
POKE 56332,33

Manuel Rodríguez (Valencia)

MONITOR DE ALTA RESOLUCION

TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •



Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:
  MANDOS DE PALANCA Y BOTONES ***PROFESIONALES*** que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.
- MESA DE ORDENADOR:
  Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.
- T.V./VIDEO:
  Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para T.V./Vídeo.
- MUEBLE:
  De 140 de altura × 53 × 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disckettes, cassette, etc.), así como sintonizador de T.V. o Vídeo, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES.*
- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:
  Con cuatro tomas de corriente para todos los posibles accesorios.
  Conjunto de conectores standard para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.
- SONIDO:
  Dos altavoces de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.
- CONTROLES:
  Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a T.V./Vídeo.

JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos **profesionales** (PALANCA y BOTONES DE DISPARO).

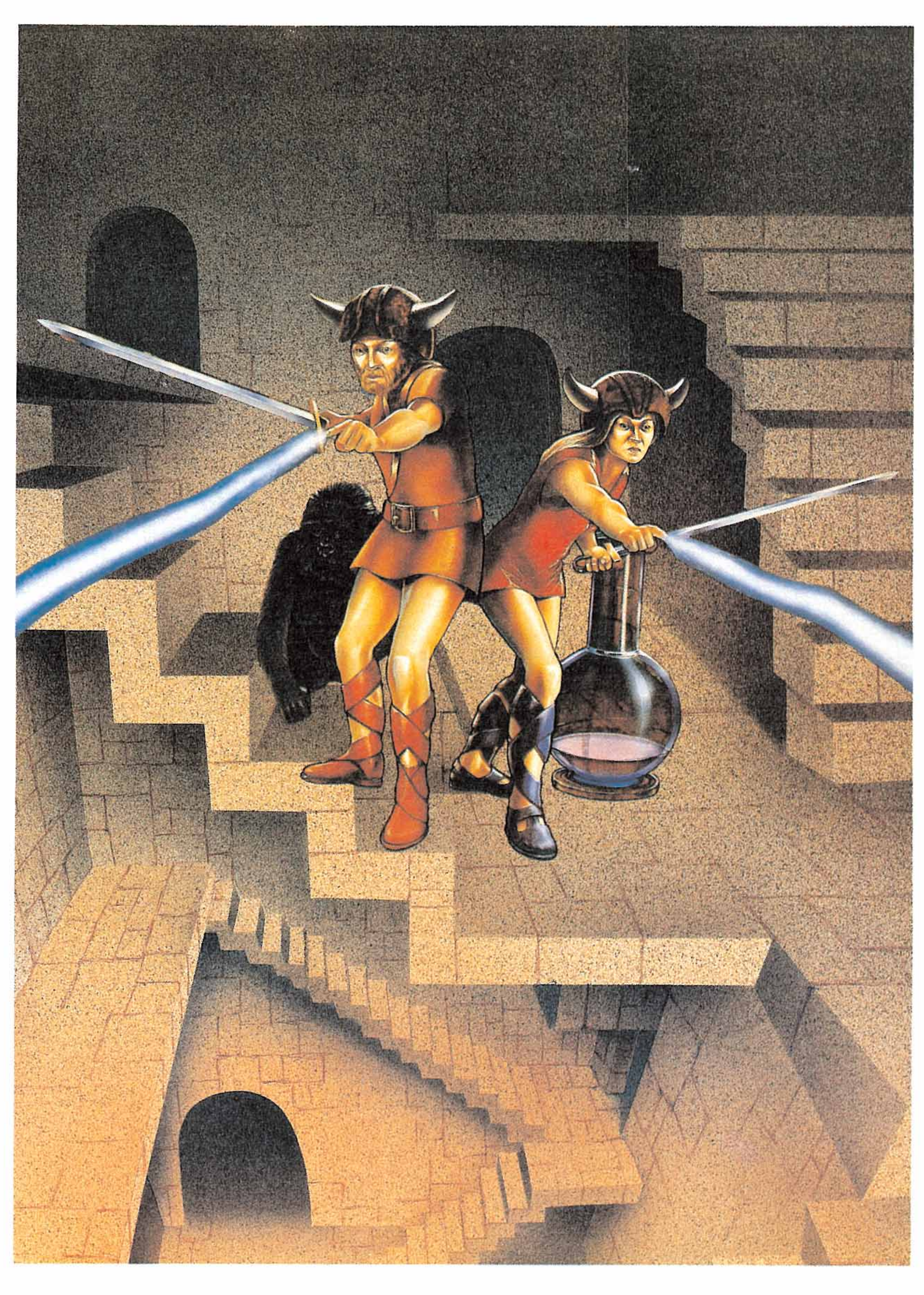
Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

FABRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.— Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA

GOTHIK

Las siete cámaras secretas



La interminable saga de los «Gauntlet» ha tenido digno sucesor en este programa que, insistiendo en los esquemas tradicionales de este tipo de juegos, incorpora un argumento más denso y multitud de detalles e innovaciones que enriquecen su desarrollo. Muchos niveles, hechizos, objetos y monstruos te esperan en esta nueva y divertida aventura.

Nuestra historia transcurre en las lejanas tierras situadas al norte de Berlon, donde tiempo atrás sus gentes vivieran en paz y armonía bajo la protección del druida Harinaxx. Sin embargo, un aciago día un poderoso Señor invadió con su ejército las hasta entonces pacíficas tierras y sus habitantes, temerosos de los poderes mágicos del Señor, no se atrevieron a enfrentarse a él. El druida Harinaxx no pudo hacer frente en solitario al poderoso invasor y fue hecho prisionero, al tiempo que el Señor esclavizaba a la gente y la obligaba a construir un gran castillo. Cuando el castillo fue por fin terminado, el Señor lanzó un fuerte hechizo sobre Harinaxx, dividiendo su cuerpo en seis partes. Cada una de las partes, junto con las vestiduras del druida, fue depositada en una cámara secreta custodiada por un demonio.

El dolor y la miseria reinó sobre estas tierras durante los muchos años que transcurrieron desde la caída de Harinaxx, y muchos más aún estarán por venir si nadie consigue recuperar las seis partes del cuerpo del druida junto con sus vestimentas, para así reconstruir su cuerpo y permitir que el malvado Señor pueda ser vencido.

Las torres

Si decides lanzarte a tan afanosa búsqueda deberás saber que tu objetivo es recuperar los siete elementos que componen el cuerpo del druida: seis partes de su esqueleto y sus vestiduras. Para ello deberás recorrer gran cantidad de mazmorras y cámaras, así como vencer a los demonios que custodian las siete valiosas piezas.

El extenso mapeado de «Gothik» está dividido en siete niveles, cada uno de los cuales contiene un máximo de cuatro subniveles o torres. De aquí en adelante nombraremos a los niveles con letras de la A a la G, y las torres con números del 1 al 4. Sin embargo, las torres B3 y E2 no existen, lo que arroja un total de 26 torres a explorar.

Siguiendo la línea que ya marcara «Dandy», en este programa podemos escoger entre dos personajes. **Olga** es especialmente hábil en el lanzamiento de poderes mágicos, mientras que **Olaf** destaca en el combate y el empleo de las flechas. En cualquier caso, las características de ambos personajes son muy similares y no suponen limitación alguna para resolver la aventura.

Cada una de las torres está limitada por fuertes muros que a su vez forman diversas figuras en el interior de la torre. Los muros exteriores son indestructibles, pero los demás pueden ser eliminados utilizando la magia o recurriendo a determinadas pociones. En una torre podemos encontrar los siguientes objetos:

● El poderoso señor lanzó un hechizo sobre Harinaxx, dividiendo su cuerpo en seis partes y depositando éstas junto con la vestimenta del druida en siete cámaras secretas

— **Salidas a otras torres.** Son cuadrados de color claro con un signo en su interior, y permiten abandonar la torre actual para acceder a otra torre siempre dentro del mismo nivel. Para utilizar una salida no basta con tocarla, sino que además es necesario pulsar ENTER estando a su lado. Todas las salidas llevan a torres predeterminadas que podréis leer en los mapas, y cada torre tiene como mínimo una salida y como máximo tres. En caso de haber varias, pueden llevar a torres diferentes o no, por lo que para no perder la orientación os recomiendo observar los mapas.

— **Salidas a otros niveles.** Son círculos oscuros con apariencia de piedras rúnicas. Bastante más escasas que las anteriores, trasladan a nuestro personaje a un nuevo nivel que no tiene por qué ser el siguiente (de hecho algunas de estas salidas llevan a niveles inferiores). Sin embargo, para poder acce- ▶

GOTHIK

MAPA

SÍMBOLOS	
COMIDA	LLAVE ESCUDO
CÁLIZ DE LA SABIDURÍA	BOLSA DE ORO
ESTRELLA	CARCAJ
ESTATUA	ESCUDO
PUERTA ESCUDO	COMIENZO

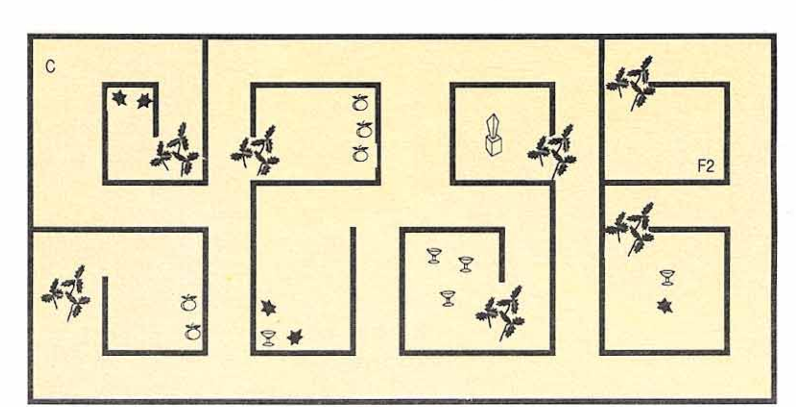
der a un nivel superior no visitado con anterioridad, es preciso haber conseguido la pieza del nivel en curso. Algunos niveles sólo disponen de una salida de este tipo, otros contienen varias, e incluso el séptimo y último nivel dispone de una cantidad considerable de estas salidas que, lógicamente, llevan siempre a niveles inferiores. En el mapa se indica, para cada salida, el nivel y torre dentro del nivel a la que conduce.

— **Zona de helechos.** Son formaciones vegetales de color oscuro que bloquean el acceso a ciertas cámaras o taponan algunos pasillos. Pueden ser fácilmente destruidas utilizando tormentas de fuego o lanzando poderosas bolas de fuego.

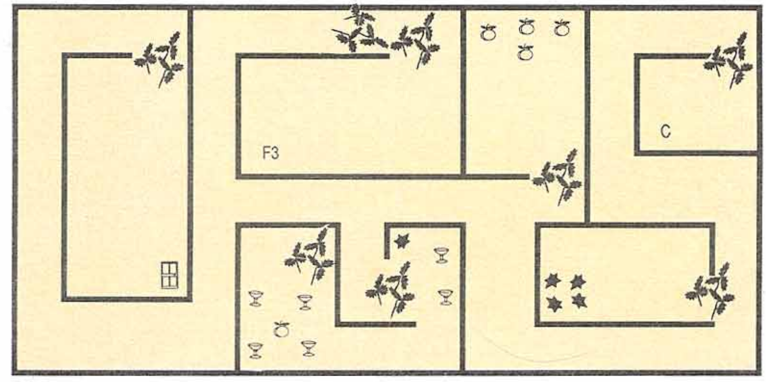
— **Objetos.** Se recogen pulsando ENTER una vez estemos al lado del objeto en cuestión. Disponemos de alimentos que repondrán parte de nuestra energía, cálices de la sabiduría que aumentan nuestra fuerza mágica, estrellas que aumentan nuestra capacidad de utilizar reliquias mágicas, bolsas de oro que aumentan nuestro tesoro, pequeños escudos que aumentan nuestro poder para lanzar tormentas de fuego, carcajs que proporcionan flechas y estatuas que ofrecen una vida extra. Todos estos elementos serán explicados más adelante cuando nos refiramos a la pantalla de status. Un caso aparte son los escudos multicolores que constituyen las llaves para las cámaras secretas que custodian las partes del druida. Al recoger un escudo aparecerá su símbolo correspondiente en la pantalla de status.

— **Puertas de almacenes.** De forma ovoidal, comienzan a aparecer en niveles superiores, generalmente a partir del cuarto. Al introducirnos en una de estas puertas, cuya localización varía con cada partida, apareceremos en un almacén en el que dispondremos de minuto y medio para saquear y robar todo lo que podamos. Estos almacenes están llenos de oro y no tienen más muros que los exteriores, si bien también suelen contener gran cantidad de helechos que no podrán ser destruidos, pues nuestro personaje no puede disparar mientras se encuentre dentro de un almacén. Pasado el tiempo especificado se regresa automáticamente a la torre en curso.

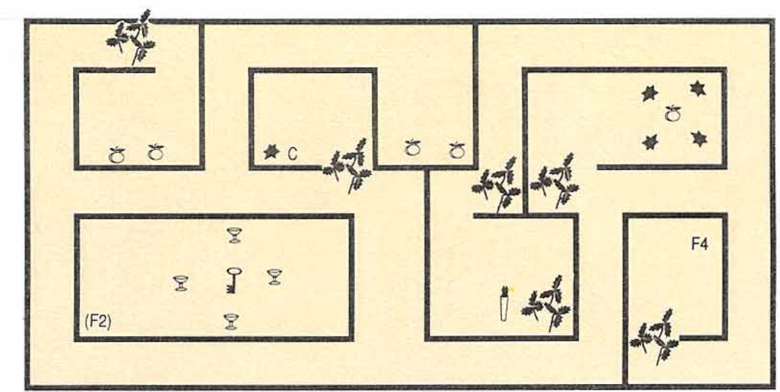
— **Puertas de las cámaras secretas.** Si no disponemos de la llave correspondiente, estas puertas tienen la apariencia de una losa con un escudo dibujado en su superficie. Sin embar-



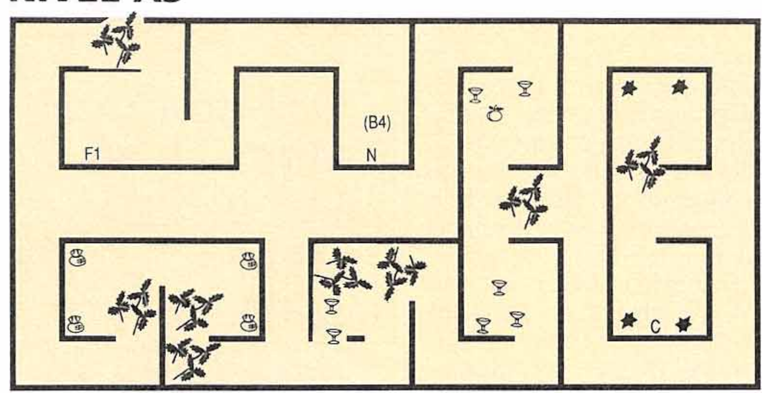
NIVEL A1



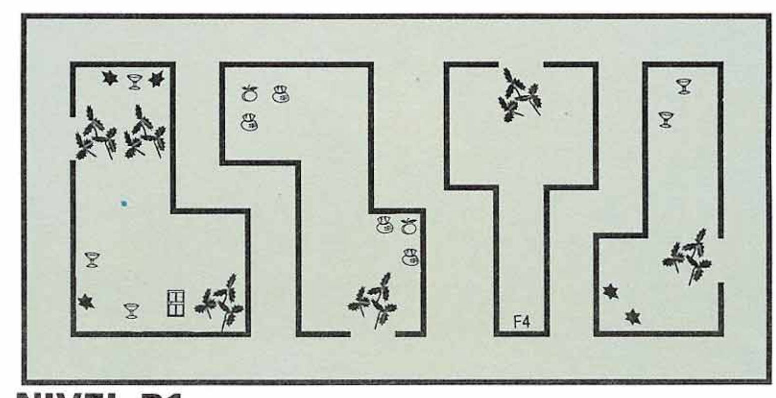
NIVEL A2



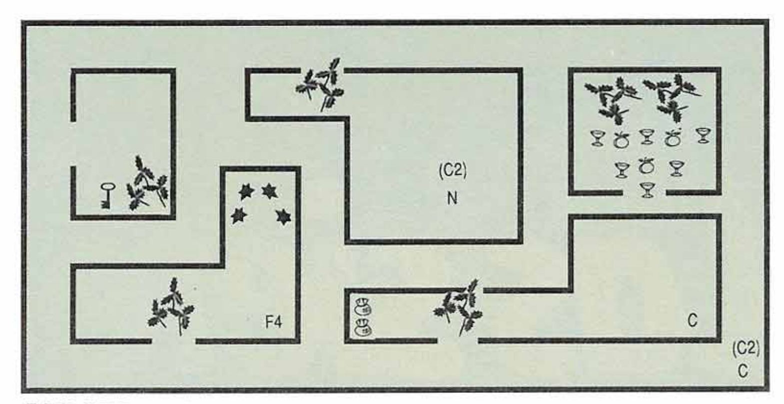
NIVEL A3



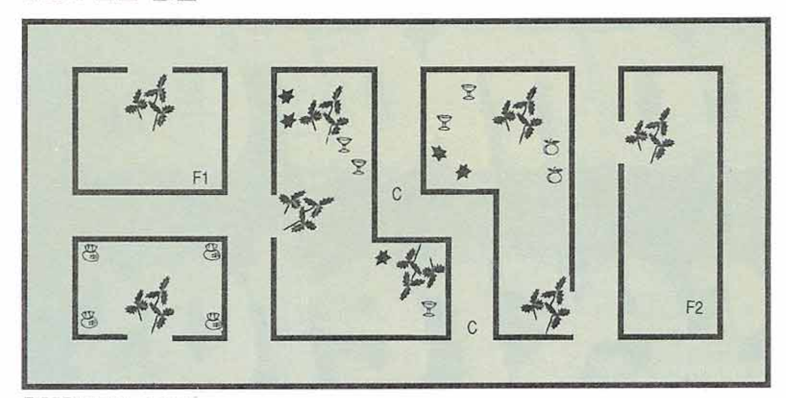
NIVEL A4



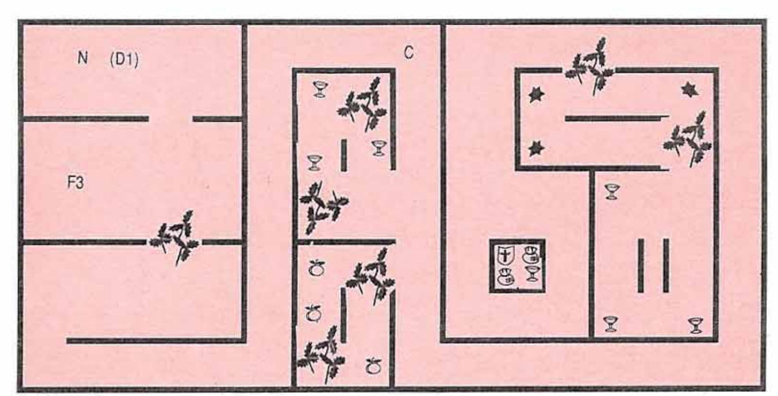
NIVEL B1



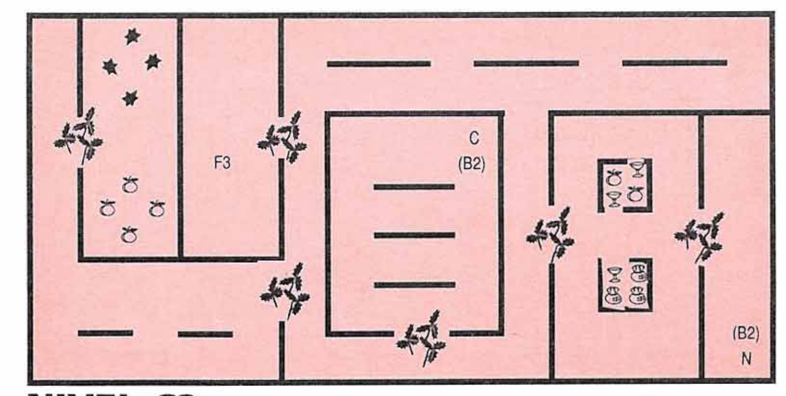
NIVEL B2



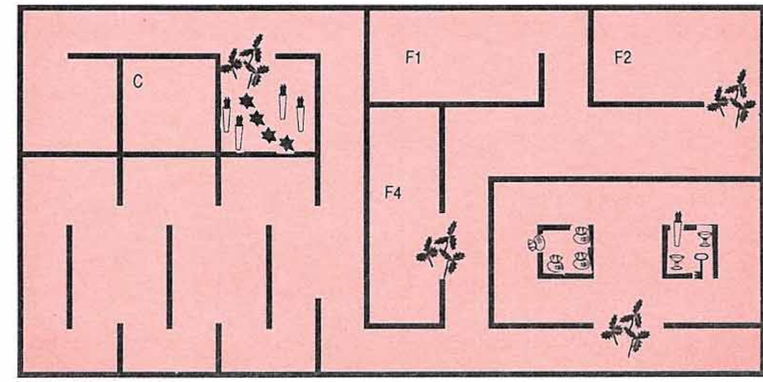
NIVEL B4



NIVEL C1



NIVEL C2



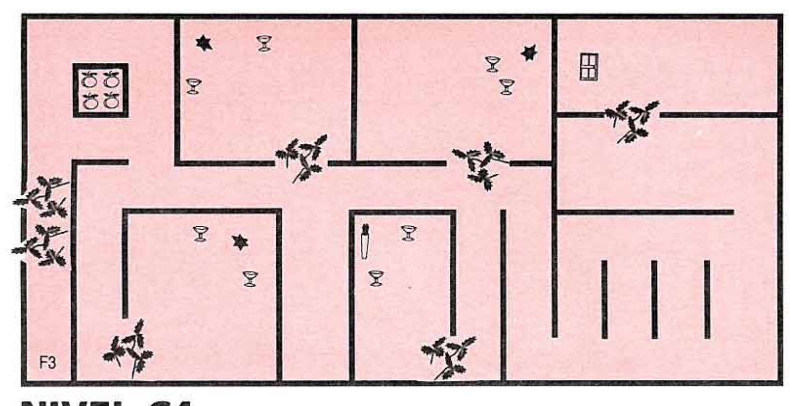
NIVEL C3



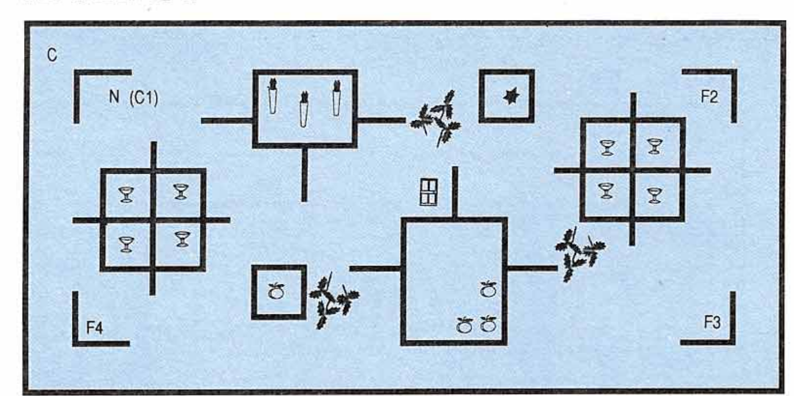
POKES DEL GOTHIK

	Amstrad CPC	Spectrum
Energía infinita.........	POKE &62DE,0 POKE &66A7,&3A POKE &6E5F,&A7	POKE 41227,0 POKE 43930,0 POKE 42112,0
Rayos infinitos..........	POKE &6619,&A7	POKE 41967,167
Flechas infinitas.........	POKE &6632,&A7	POKE 41992,167
Bolas de fuego infinitas..	POKE &6647,&A7	POKE 42013,167
Tormentas de fuego infinitas	POKE &7A5C,0	
Juego rápido..........	POKE &6BAE,&C9	POKE 43319,201
Sin enemigos...........	POKE &6D17,&C9	POKE 43602,201

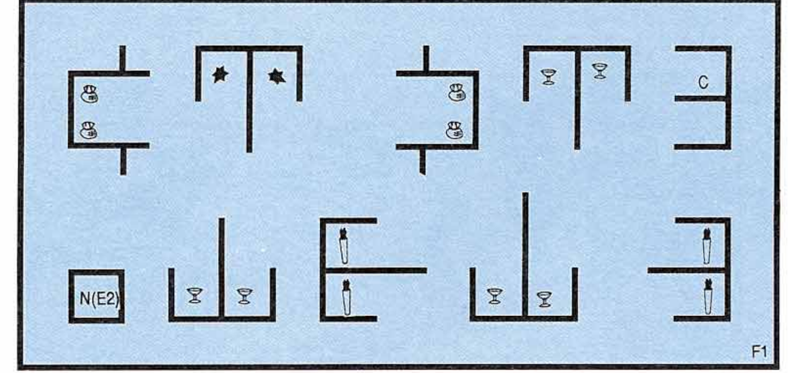
Para completar la aventura es preciso recorrer los siete niveles que conforman el castillo y vencer a los demonios



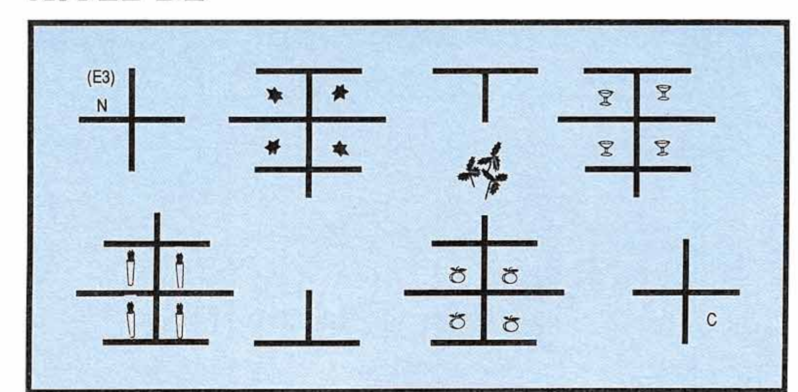
NIVEL C4



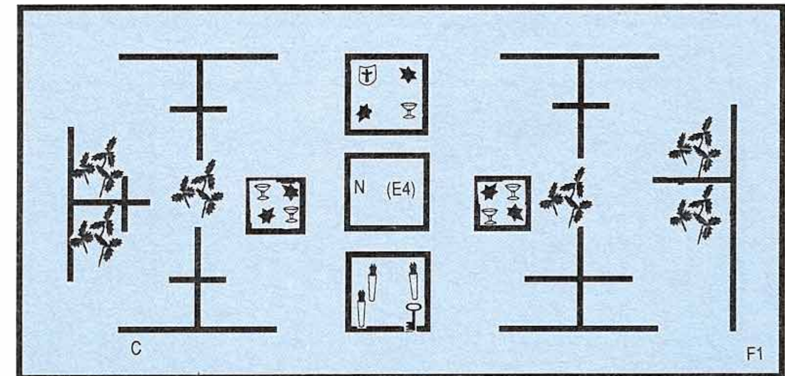
NIVEL D1



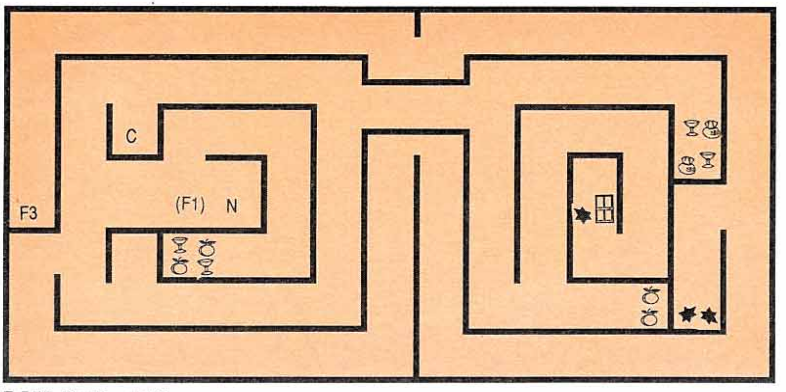
NIVEL D2



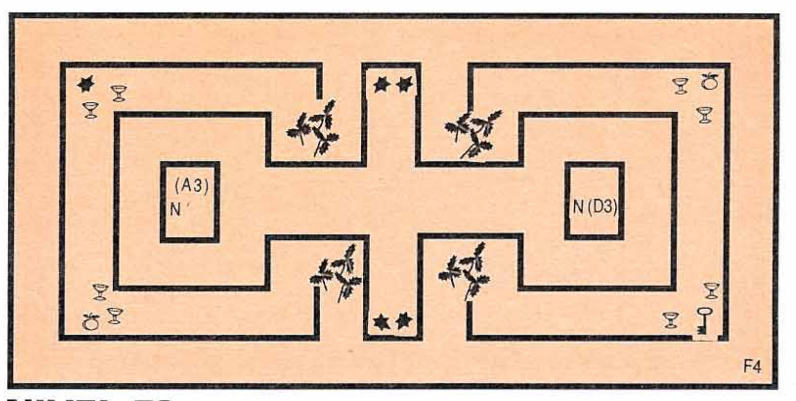
NIVEL D3



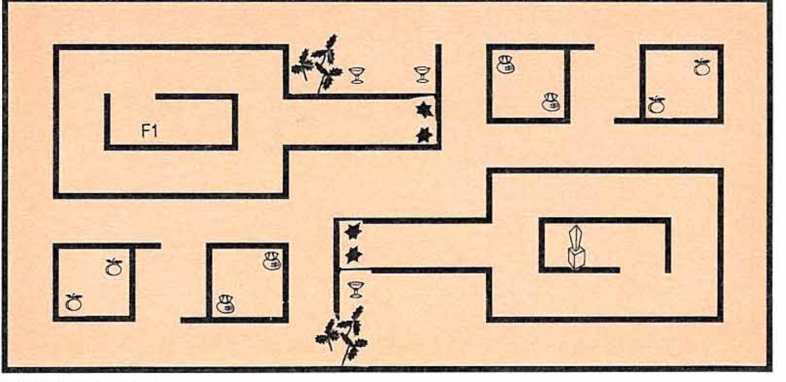
NIVEL D4



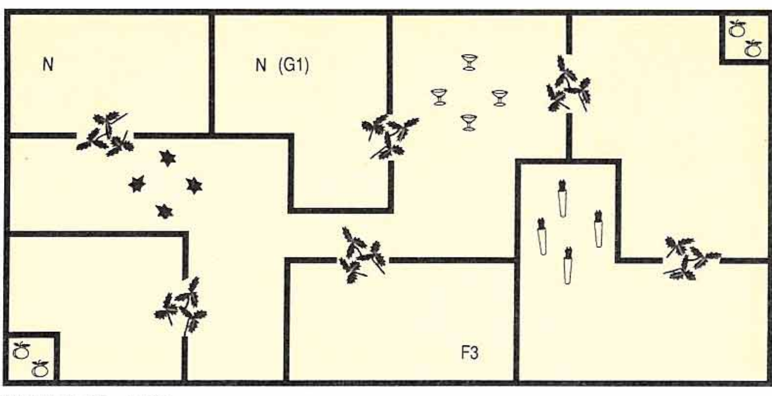
NIVEL E1



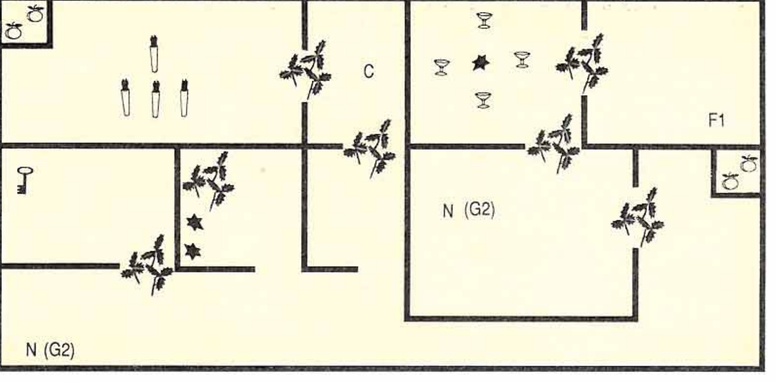
NIVEL E3



NIVEL E4



NIVEL F1



NIVEL F2

go, si disponemos de la llave, estas puertas se abren dejando ver un hueco en su interior. Pulsando ENTER la acción desaparece y pasamos a la cámara secreta en la que un gran demonio custodia una de las partes del druida.

Cada cámara secreta es un pequeño laberinto cuya forma varía para cada nivel. En la parte superior central de la pantalla un enorme y deforme demonio es nuestro objetivo. Debemos correr hacia él recogiendo los objetos que entorpecen nuestro camino y pulsar ENTER a su lado para destruirle y conseguir una de las partes del druida antes de que nos alcance el río de lava que surgirá de nuestro punto de inicio poco tiempo después de nuestra partida. Al conseguir la séptima parte, las vestiduras, podremos ver el final del juego.

— **Pociones.** Al recoger una poción aparecerá durante breves segundos la pantalla de status para mostrarnos, en su parte inferior, cuál es el hechizo que contenía la poción que acabamos de recoger. Algunos hechizos son inmediatos mientras que otros, de larga duración, duran aproximadamente un minuto antes de que se desvanezca su efecto. Las pociones aparecen aleatoriamente y se hacen más abundantes a medida que avanzamos en nuestro camino. No todas son beneficiosas, pero es imposible saber de antemano el hechizo que contiene determinada poción, por lo que recoger una poción será siempre una decisión delicada.

La pantalla de status

Esta pantalla puede ser invocada en todo momento pulsando la barra de espacio, momento en el que el juego se detiene y aparece una nueva pantalla que nos ofrece diversa información.

1. Barras de status.

A la izquierda encontramos cinco barras verticales con otros tantos símbolos en su parte superior que nos recuerdan su significado. De izquierda a derecha las barras reflejan nuestro tesoro, energía, fuerza mágica, flechas y tormentas de fuego. Las barras crecen de abajo hacia arriba, de forma que la barra se encuentre completamente lisa cuando indique estado mínimo y totalmente rayada cuando indique estado máximo. Cada una de las barras puede gastarse o recargarse recogiendo objetos adecuados tal como hemos indicado anteriormente: bolsas de oro para aumentar nuestro tesoro, comida para aumentar la ▶

GOTHIK

MAPA

energía, cálices para la fuerza mágica, carcajs para las flechas y escudos para las tormentas de fuego. Explicamos a continuación la utilidad de cada uno de estos indicadores:

— La única utilidad del tesoro es poderlo cambiar por comida cuando lo creamos necesario. Para ello basta con pulsar, en cualquier momento del juego, la tecla L para Spectrum, DEL para Amstrad y el cursor arriba para Commodore. Para que este intercambio sea efectivo es necesario que tengamos una cantidad mínima de oro y que nuestro nivel de energía haya disminuido notablemente.

— El indicador de energía, que viene también reflejado en la parte inferior de la pantalla durante el transcurso del juego, provocará el final del juego al llegar a cero y disminuye con el contacto o los disparos de los numerosos enemigos que pueblan las torres.

— El indicador de fuerza mágica disminuirá cada vez que dispares una bola de fuego o rayos mágicos y cada vez que uses una de las cinco reliquias mágicas.

— La utilidad del indicador de flechas resulta evidente.

— Finalmente, las tormentas de fuego se activan pulsado Caps shift en Spectrum, Shift o Mays en Amstrad y Ctrl en Commodore. Crean a nuestro alrededor un invisible campo de fuego que será especialmente útil para destruir helechos que bloqueen el acceso a lugares importantes.

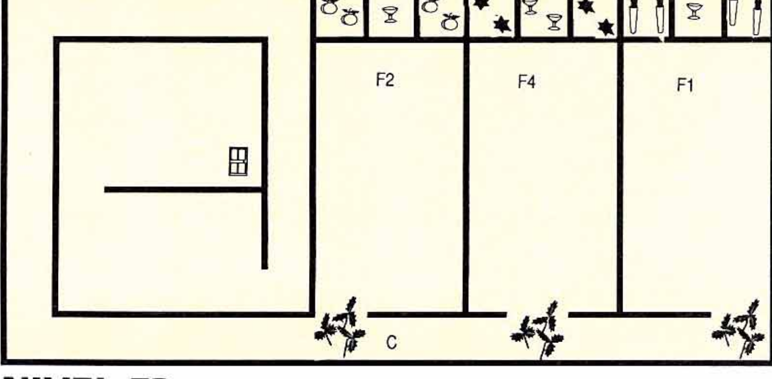
2. Reliquias mágicas.

Bajo las barras encontramos cinco cápsulas con sus correspondientes gráficos asociados que hacen referencia a las cinco reliquias mágicas. Si la mitad inferior de la cápsula está en color claro significa que dicha reliquia está disponible, de forma que basta con llevar el cursor hasta ella para encender la parte superior de la cápsula y así indicar que dicha reliquia está activada y comenzará a actuar en cuanto volvamos de nuevo al juego pulsando de nuevo espacio.

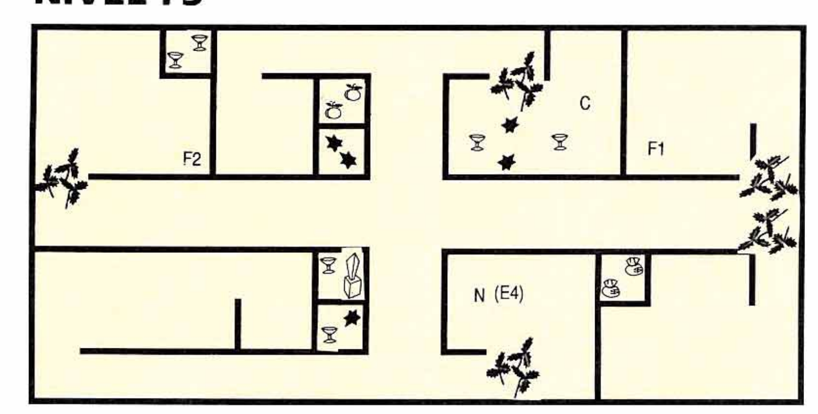
Las reliquias mágicas agotan rápidamente nuestra fuerza mágica cuando las estamos usando. Al comienzo del juego ninguna reliquia está disponible y solamente comenzarán a aparecer como disponibles a medida que recojamos gran cantidad de estrellas. En cualquier caso su uso debe ser reducido a casos de gran necesidad, pues provocan una rápida disminución de nuestra fuerza mágica. De izquierda

HECHIZOS

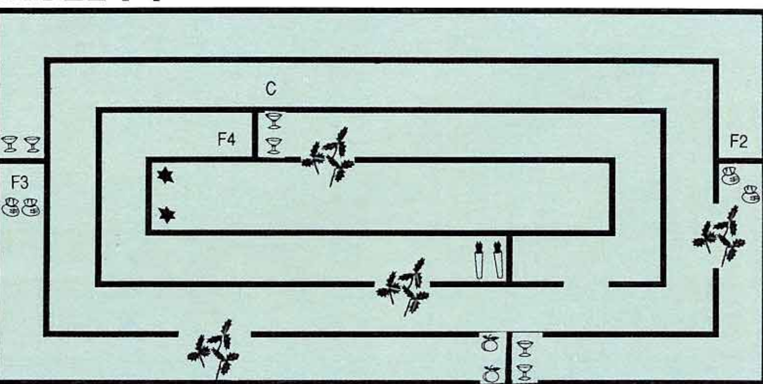
NORMAL (normal).
Anula todos los hechizos recogidos con anterioridad.
SHIELD (escudo).
Reduce el daño causado por los disparos enemigos.
INSULATE (aislamiento).
Reduce el daño causado por los rayos enemigos.
ARMOUR (armadura).
Reduce el daño causado por las flechas enemigas.
SPEED (velocidad).
Aumenta la velocidad de nuestro personaje.
SLOW (lento).
Reduce la velocidad.
STRONG (fuerte).
Te hace más fuerte en el combate.
WEAK (débil).
El efecto contrario a strong.
FLAME (llama).
Hace que tus tormentas de fuego quemen más helechos.
DARK (oscuridad).
Trae la noche.
FLETCHER (arquero).
Repone tus flechas.
PYRO (quemador).
Duplica las bolas de fuego recogidas.
INFERNO (infierno).
Quema todas las pociones que hubiera en pantalla.
TRAP (trampa).
Crea una selva de helechos a tu alrededor.
DISARM (desarmar).
Los enemigos dejan de disparar.
FEAR (miedo).
Los enemigos dejan de disparar y huyen.
MIDAS (Midas).
Duplica el oro recogido.
DIGEST (digestión).
Duplica la comida recogida.
ELXIR (elixir).
Duplica la magia recogida.
ARCHER (arquero).
Duplica las flechas recogidas.
BURNER (encendedor).
Duplica las bolas de fuego recogidas.
TWIN (gemelos).
Duplica las vidas recogidas.
HEAL (sanar).
Repone tus fuerzas.
ZAP (eliminar).
Repone tu magia.
DRAIN (agotar).
Agota tu magia.
DIZZY (borracho).
Los controles se invierten de modo que resulta mucho más complicado manejar a nuestro protagonista.
BOLT (rayo).
Mata a todos los enemigos que hubiera en pantalla.
JERI (jeri).
Destruye todos los muros que hubiera en pantalla.
JERICHO (Jericó).
Destruye todos los muros de la torre en curso.
SLIPPY (resbaladizo).
Nuestro personaje se mueve constantemente.
CLONE (copia).
Las nuevas criaturas se hacen amistosas.
GHOST (fantasma).
Te hace inmune a los rayos enemigos.



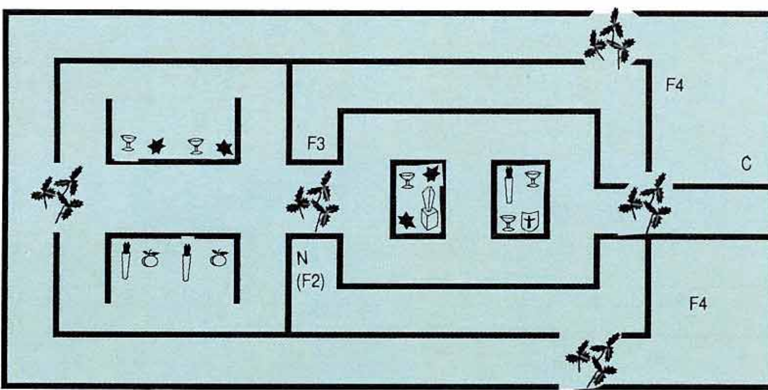
NIVEL F3



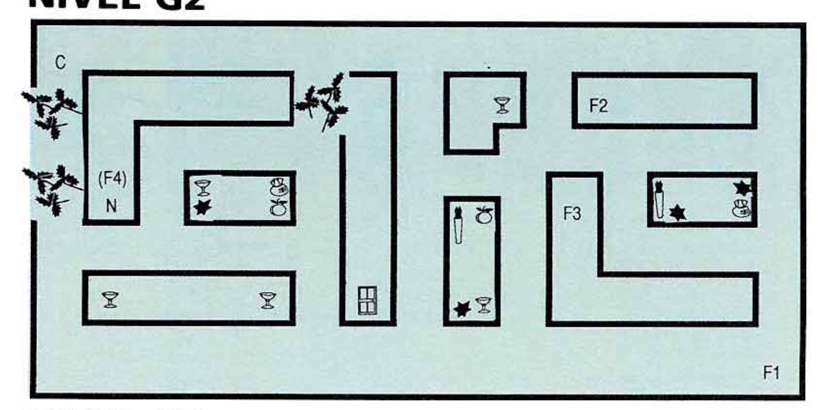
NIVEL F4



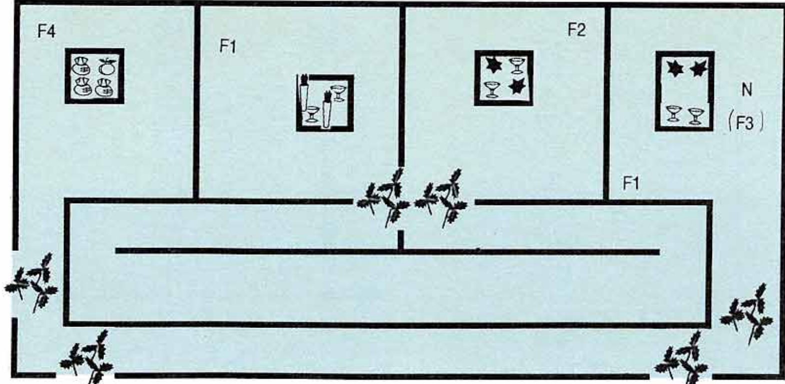
NIVEL G1



NIVEL G2



NIVEL G3



NIVEL G4

a derecha las cinco reliquias son:

— Anillo de invisibilidad. El personaje se vuelve invisible.

— Manto de camaleón. El personaje adquiere apariencia de objeto.

— Máscara Doppleganger. El personaje adquiere la apariencia de uno de sus enemigos, con lo que la mayoría de éstos le ignorarán. Sin embargo, es necesario recordar que ciertos enemigos mantienen una gran aversión a algunos de sus colegas: el gorila y el monje se odian a muerte, y lo mismo hacen el hombre de hielo y el dragón verde. Finalmente, las hormigas gigantes se odian entre sí. Por eso no te extrañe que, por ejemplo, te hayas convertido en gorila y veas que todos los enemigos te ignoran excepto los monjes.

— Guadaña. Los enemigos comenzarán a morir a tu alrededor.

— Cabeza de medusa. Los enemigos quedarán paralizados.

3. Estado del esqueleto.

El gran esqueleto que cubre el centro de la pantalla de status refleja la cantidad de piezas que han sido recogidas hasta el momento, pues toda pieza recogida pasará a color claro. Las piezas se recogen en el siguiente orden: pierna izquierda, pierna derecha, brazo izquierdo, brazo derecho, tronco, cabeza y vestiduras.

4. Armamento.

Bajo el esqueleto encontramos tres indicadores que funcionan de modo similar a las reliquias. Si la mitad inferior de la cápsula está de color claro dicha arma está disponible y puede ser activada, de modo que durante el transcurso del juego nuestro personaje utilizará el arma que esté activada en ese momento. Diferentes momentos del juego pueden requerir un arma u otra, por lo que será necesario pasar por la pantalla de status para seleccionar el arma necesaria. El juego comienza teniendo activados los rayos de fuego, y toda arma estará disponible mientras no se haya agotado la fuente de la que se alimenta. Disponemos de las siguientes armas, de izquierda a derecha:

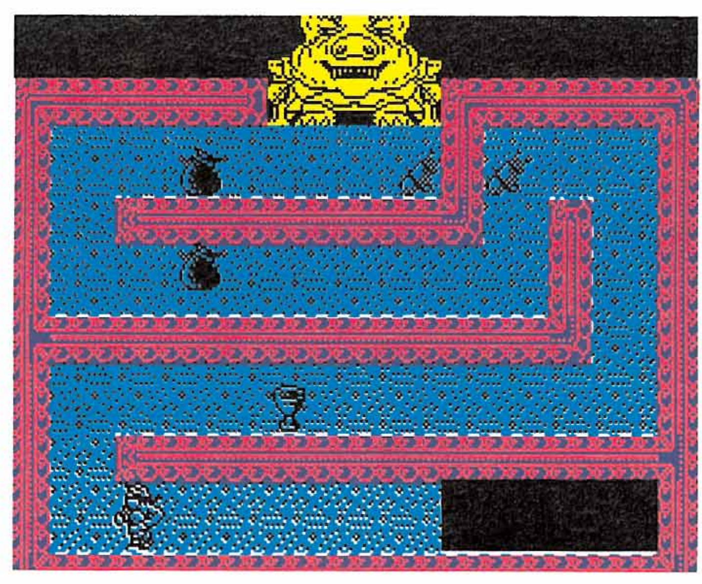
— Rayos relampagueantes. Rebotan por las paredes del laberinto y disminuyen lentamente la fuerza mágica.

— Flechas. Al utilizarlas disminuye la reserva de flechas. Para recuperarlas recoge carcajs.

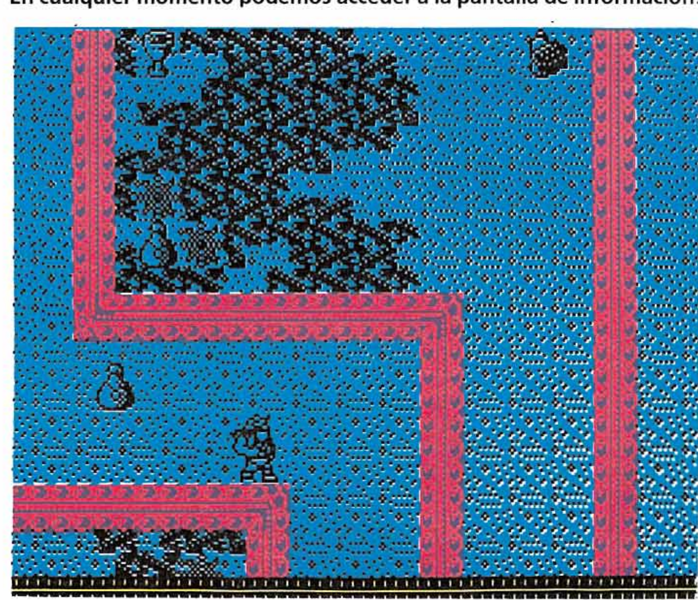
— Bolas de fuego. Es el arma más poderosa y disminuye rápidamente la fuerza mágica. La intensidad de las bolas puede ser graduada observando el indicador vertical a la derecha del esqueleto, el cual puede ser alterado con las teclas arriba-abajo. Las bolas de fuego destruyen helechos, enemigos e incluso muros si hemos seleccionado una intensidad alta. Cuanto mayor sea la intensidad elegida más fuerza mágica se gastará en el disparo.

5. Indicadores de llaves y nivel.

En el extremo superior derecho de la pantalla de status, junto al indicador de intensidad de las bolas de fuego, hay siete casillas que se irán llenando de abajo arriba a medida que recojamos las llaves escudo que abren las puertas a las cámaras secretas. Debajo encontramos el indicador de nivel actual de uno a siete y cuatro pequeños cuadrados que indican, de izquierda a derecha y de arriba abajo, la torre dentro del nivel en la que nos encontramos.



En cualquier momento podemos acceder a la pantalla de información.



La única utilidad del tesoro es intercambiarlo por comida cuando sea necesario.

● Los muros exteriores son indestructibles, pero los demás pueden ser eliminados empleando la magia

6. Indicador de rango.

La pequeña ventana inferior se utiliza, además de para indicar el hechizo que contiene la poción recién recogida, para reflejar el rango actual de nuestro personaje, rango que no tiene relación total con el nivel actual sino también con el número de enemigos eliminados. Hay ocho rangos principales, cada uno de los cuales posee ocho estados intermedios. Los rangos son: pune, -ish, peasant (campesino), serf (siervo), squire (escudero), slayer (asesino), warrior (guerrero) y battlemaster (maestro de batalla); mientras que los estados intermedios son: under (bajo), able (capaz), noble, fearless (valiente), mean (humilde), strong (fuerte), mighty (poderoso) y supreme (supremo). Por tanto, el rango más bajo posible es under pune y el más alto supreme battlemaster.

Los enemigos

Los enemigos varían según los niveles, pero siempre en cada uno de ellos encontraremos solamente dos tipos o especies, uno de gran tamaño y otro de pequeño tamaño. Los enemigos grandes se caracterizan por perseguir constantemente a nuestro personaje, mientras que los pequeños parecen ir bastante a su aire. Todos, grandes y pequeños, restan energía tanto con el contacto como con sus disparos, y necesitan generalmente dos de nuestros impactos para ser abatidos, momento en el que aparecerá su cadáver humeante el cual tardará unos segundos en desaparecer. Los gorilas aparecen en los niveles primero y sexto, los dragones en el segundo y quinto, los monjes en el tercero, los hombres de hielo en el cuarto y las hormigas gigantes en el séptimo y último.

Para terminar el juego

Con los mapas a la vista no debe resultarte en absoluto difícil finalizar la aventura. Tu estrategia en cada nivel ha de ser sencilla: observar en el mapa la localización de la llave y de la puerta y trasladarte a las torres correspondientes para, llave en mano, entrar en la cámara secreta de cada nivel, destruir el demonio y recoger la pieza correspondiente. A continuación busca la salida hacia el siguiente nivel y repite el proceso con los siete. Utiliza las salidas que conduzcan a las torres necesarias y en particular nunca tomes una salida que conduzca a un nivel inferior. Los mapas indican siempre las torres y/o niveles a las que conducen las salidas correspondientes. El final del juego es bastante simple: la pantalla de status muestra a Harinaxx completamente reconstruido y vestido, y mientras suena una excelente música aparece el mensaje «Victory is yours. The wise one is risen» (La victoria es tuya. El sabio ha resucitado). ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Gothik
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:CALL &BD37:SYMBOL AFTER 237:FO
R n=&BF00 TO &BF7E:READ a$:POKE n,VAL("&
"+a$):NEXT:FOR n=HIMEM+1 TO HIMEM+152:RE
AD a$:POKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF43,&0:POKE &BF48,&3A
:POKE &BF4D,&A7
50 INPUT"Rayos infinitos";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF52,&A7
60 INPUT"Flechas infinitas";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF57,&A7
70 INPUT"Bolas de fuego infinitas";a$:IF
 UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF5C,&A7
80 INPUT"Tormentas de fuego infinitas";a
$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF61,0
90 INPUT"Juego rapido";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &BF66,&C9
100 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF6B,&C9
110 INPUT"Rango inicial";a$:IF LEN(a$)<>
0 AND VAL(a$)<8 AND VAL(a$)>=0 THEN POKE
 &BF70,1:POKE &BF75,127+(2^VAL(a$))
120 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
130 MEMORY &3DFF:MODE 1:BORDER 0:PAPER 3
:PEN 2
140 LOCATE 17,2:PRINT" GOTHIK ":WINDOW#1
,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,13,13
150 LOAD"!gothik1":POKE &3E70,&C3:POKE &
3E71,0:POKE &3E72,&BF:CALL &3E00
160 DATA 32,46,D,14,D5,E5,23,5E,23,56,21
,3B,3E,A7,ED,52,E1,D1,CA,3B,3E,3E,32,32,
70,3E,21,46,D,22,71,3E,3E,C3,32,3A,1,21,
2E,BF,22,3B,1,C3,0,1,3E,3A,32,3A,1,21,37
,BD,22,3B,1,21,42,BF,22,92,1,C3,3A,1
170 DATA 3E,2B,32,DE,62,3E,32,32,A7,66,3
E,91,32,5F,6E,3E,92,32,19,66,3E,92,32,32
,66,3E,92,32,47,66,3E,2,32,5C,7A,3E,3A,3
2,AE,6B,3E,3A,32,17,6D,3E,32,32,38,64,3E
,80,32,7F,64,32,FB,8C,C3,A8,61
180 DATA 40,A0,A0,A0,A0,A0,40,0,E,E,4,4,
4,4,4,0,96,D7,D5,F5,B5,B7,96,0,8A,8A,AA,
AA,AA,FA,52,0,CE,EE,A8,AC,C8,AE,AE,0,4A,
AA,AA,8E,AA,AA,4A,0,4C,AE,AA,AA,EC,AA,AA
,0,4E,AE,88,4C,28,AE,4E,0,0,1,0,0,0,0,0,
0,E4,EA,4A,4A,4E,4A,4A,0,C4,EA,AA,AA,AE,
EA,CA,0,80
190 DATA 40,40,80,80,0,80,0,A0,A1,E0,C0,
E0,A0,A0,0,44,AA,AA,A8,AA,AA,44,0,C8,E8,
A8,C8,A8,EE,CE,0,80,40,0,C0,40,40,80,0,A
4,B5,B5,BD,AD,AD,A4,0,4C,AE,AA,AA,EA,AE,
AC,0, 84,8A,8A,8A,8A,EA,E4,0
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Gothik
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 30000: LOAD ""CODE 65400: C
LS : LET r=140
  40 PRINT "Energia infinita";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 65474,0
: POKE 65477,0: POKE 65480,0
  50 PRINT "Disparos infinitos";
: GO SUB r: IF a THEN POKE 65485
,0
  60 PRINT "Flechas infinitas";:
 GO SUB r: IF a THEN POKE 65488,
0
  70 PRINT "Bombas infinitas";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 65491,0
  80 PRINT "Sin enemigos";: GO S
UB r: IF a THEN POKE 65499,0
  90 PRINT "Juego rapido";: GO S
UB r: IF a THEN POKE 65496,0
 100 PRINT "Rango inicial? ";: I
NPUT LINE a$: PRINT a$'': IF NOT
 LEN a$ OR a$>"7" OR a$<"1" THEN
 POKE 65503,0: GO TO 120
 110 POKE 65505,127+(2↑VAL a$)
 120 PRINT "Inserta cinta origin
al...": FOR n=1 TO 250: NEXT n::
 INK 0: CLEAR
 130 PRINT AT 1,12; PAPER 1; INK
 7;" GOTHIK ": LOAD ""CODE 52480
: POKE 52564,195: POKE 52565,120
: POKE 52566,255: RANDOMIZE USR
52480
 140 PRINT "? "; FLASH 1;"C";: F
OR n=1 TO 100: NEXT n
 150 LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" A
ND a$<>"S" AND a$<>"n" AND a$<>"
N" THEN GO TO 150
 160 LET a=(a$="n" OR a$="N"): P
RINT CHR$ 8;"NO" AND a;"SI" AND
NOT a'': RETURN
 170 SAVE "GOTHIK.BAS" LINE 10:
SAVE "GOTHIK.BIN"CODE 65400,115:
 VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3215FF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA1B	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325B21A6FF	1192
5	22335BC3005B3E213232	657
6	5B21000022335B21BFFF	779
7	11AC5B012C00EDB0C332	983
8	5BAF320BA1329AAB3280	1041
9	A43EA732EFA33208A432	1117
10	1DA43EC93237A93252AA	1032
11	AF3214A33E803286C932	1033
12	55A3C300A00000000000	603

DUMP: 40.000 N.° BYTES: 115

Teclear el listado 1 y salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación, utilizando el cargador universal de Código Máquina, teclear el listado 2 y salvarlo inmediatamente después. Rebobinar la cinta y teclear LOAD''''. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

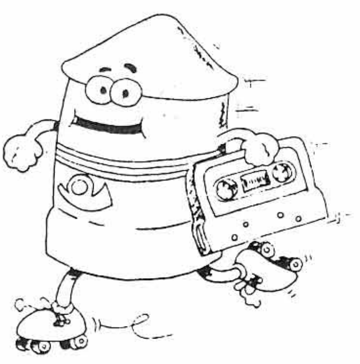
EN AGOSTO
ESPECIAL VERANO



...y como siempre...

Todo sobre tu Spectrum: Periféricos, Trucos, Juegos, Pokes, Mapas...

¡TODO Y A TOPE DE ACTUAL!



MAIL *Soft*

VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24
239 04 75

SERVIMOS ATODA ESPAÑA

SPECTRUM	
INDOOR SOCCER	375
MICROBALL	375
PHEENIX	375
RED ARROWS	375
RUN FOR GOLD	375
ARMY MOVES	499
BOULDER DASH I	499
BOULDER DASH II	499
DUSTIN	499
FORMULA I (SOLO 48K.)	499
KIKSTART	499
LA S.W.A.T.	499
MASTERCHESS	499
NONAMED	499
SPEED KING II	499
WAY OF THE EXPLODING FIST	499
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3 SEMANAS EN EL PARAISO	500
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BMX KIDZ	500
BREAKTHRU	500
BRUCE LEE	500
CAULDRON II	500
COSA NOSTRA	500
CRITICAL MASS	500
DEEP STRIKE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EQUINOX	500
FAIRLIGHT II	500
FIRELORD	500
FROST BYTE	500
FUTURE KNIGHT	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT SCAPE	500
HARDBALL	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MANOLLO EL CAVARNICOLA	500
MARTIANOIDS	500
MIAMI VICE	500
MILK RACER	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NODES OF YESOD	500
NOMAD	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
POLE POSITION	500
POPEYE	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMON RODRIGUEZ	500
RAMPAGE	500
RANARAMA	500
REGRESO AL FUTURO	500
ROGUE TROOPER	500
SABOTEUR	500
SHADOW SKIMER	500
SHORT CIRCUIT	500
SIGMA 7	500
SPY HUNTER	500
STAINLESS STEEL	500
STREET HAWK	500
STRIKE FORCE COBRA	500
SUKPERSPRINT	500
THANATOS	500
THE LAST MISSION (OPERA)	500
THE TRAP DOOR	500
THRONE OF FIRE	500
WAR	500
WINTER GAMES	500
XEVIOUS	500
FLASH GORDO	595
KICK BOXING	595
NINJA	595
70 TANKBUSTERS	595
720 GRADOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE 2	875
AFTEROIDS	875
AIR RALLY	875
ALTA TENSION	875
ANACONDA	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BELLOND THE ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
BLACK LAMP	875
BLOOD BROTHERS	875
BLOOD VALLEY	875
BRAVESTAR	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CHAMPIONSHIPSPRINT	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOLL	875
CONVOY RAIDER	875
CORRECAMINOS	875
CROSSWIZE	875
DANSTAR	875
DEATH WISH 3	875
DEFLEKTOR	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DRAGON'S LAIR II	875
DREAM WARRIOR	875
DRUID	875
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
EMPIRE	875
ENLIGTHMENT	875
ERIK: PHANTON OF THE OPERA	875
EXOLON	875
EXPRESS RAIDER	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIRE TRAP	875
FIREFLY	875
FREDDY HASRDEST	875
GALACTIC GAMES	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
GOTHIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUNBOAT	875
GUTZ	875
HERCULES	875
HIVE	875
HOPPIN MAD	875
HUNDRA	875
HYSTERIA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPACT	875
IMPOSIBLE MISSION	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
KNIGHT MARE	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875

SPECTRUM	
MAD MIX GAMES	875
MAGNETRON	875
MARBLE MADNESS	875
MASK ii	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
MATCH DAY II	875
MEGA APOCALYPSE	875
MISTERIO DEL NILO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NEMESIS	875
NIGUEL MANSELL GRAND PRIX	875
NORTH STAR	875
OLYMPIC SPECTACULAR	875
PHANTIS	875
PHANTON CLUB	875
PHM PEGASUS	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PSYCHO SOLDIER	875
QUARTET	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SABOTEUR II	875
SALAMANDER	875
SENTINEL	875
SHACKLED	875
SIDE ARMS	875
SIDEWIIZE	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
SPACE SUTTHLE	875
STARBYTE	875
STARDUST	875
STREET BASKETBALL	875
SUPER HANG ON	875
SUPER SOCCER	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
THE FURY	875
THUNDERCATS	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
TROLL	875
TROUGHT THE TRAPDOOR	875
TURBO GIRL	875
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
WORLD SERIES BSKETBALL	875
XECUTOR	875
YOGI BEAR	875
4 HIT PAK	1.200
6 PAK VOL. 1	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
BARBARIAN	1.200
LEADERBOARD	1.200
OUT RUN	1.200
PACK DINAMIC	1.200
PAPER BOY	1.200
PROHIBITION	1.200
RED OCTUBER	1.200
RENAUD	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
SPORT 88	1.295
3D GAME MAKER	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
EYE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GUNSHIP	2.200
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL	3.500

SPECTRUM + 3	P.V.P.
COSA NOSTRA	1.300
LIVINGSTONE SOPONGO	1.300
MANOLLO EL CAVERNICOLA	1.300
CAPITAN SEVILLA	1.750
CARVALHO	1.750
3D GAME M KER	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
ARKANOID II/PLATOON	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
40 PRINCIPALES:	2.500
TRANSFER +3	2.500
GUNSHIP	2.600

AMSTRAD	P.V.P.
MICROBAL	375
ARMY MOVES	499
BOULDER DASH I	499
DUSTIN	499
FLY SPY	499
FORMULA I	499
LA S.W.A.T.	499
MASTERCHESS	499
MILK RACER	499
NONAMED	499
SPEED KING	499
THAI BOXING	499
WAY OF THE EXPLODING FIST	499
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3 SEMANAS EN EL PARAISO	500
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATALLA DE LOS PLANETAS	500
BATMAN	500
BMX KIDZ	500
BREAKTHRU	500
BRUCE LEE	500
CAULDRON II	500
CRAY 5	500
DAN STAR	500
DECATHLON	500
DEEP STRIKE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EQUINOX	500
EXPLODING FIST	500
FIRELORD	500
FLIGHT SIMULATOR	500
FROST BYTE	500
FUTURE KNIGHT	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KRAKOUT	500
KUNG FU MASTER	500
LST MISSION	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MARTIANOIDS	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
POPEYE	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
RANARAMA	500
REGRESO AL FUTURO	500
ROGUE TROOPER	500

AMSTRAD	
SHAO LINS ROAD	500
SHORT CIRCUIT	500
SIGMA 7	500
TAINLESS STEEL	500
STREET HAWK	500
STRIKE FORCE COBRA	500
STUNT BIKE (MOTOCROSS)	500
SUPERSPRINT	500
TANKBUSTER	500
THANATOS	500
THE TRAPDOOR	500
TURBO SPRIT	500
UCHI MATA	500
WAR	500
WINTER GAMES	500
XEVIOUS	500
ZORRO	500
FLASH GORDON	500
NINJA	595
720 GRADOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE	875
ACE 2	875
ALTA TENSION	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
BAD CAT	875
BASIL EL RATON	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BEYOND THE ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
BLACK LAMP	875
BLOOD BROTHERS	875
BLOOD VALLEY	875
BOB MORANE (CABALLERIA)	875
BOB MORANE (ESPACIO)	875
BOB MORANE (JUNGLA)	875
BRAVESTAR	875
BUBBLE GHOST	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CENTURION	875
CHAIN REACTION	875
CHALENGE OF GOBOTS	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	875
CHARLES CHAPLIN	875
COMBAT SCHOOL	875
BELFLEKTOR	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR II (SINGE)	875
DREAM WARRIOR	875
DRUID	875
EL CID	875
EMPIRE	875
EXOLON	875
EXPRESS RAIDER	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIRETRAP	875
FREDDY HARDEST	875
GALACTIC GAMES	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GHOTIK	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUNBOAT	875
HIGH FRONTIER	875
HIVE	875
HOPPIN MAD	875
HUNDRA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPACT	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFODROID	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
JEE BEE AIR RALLY	875
KARNOV	875
KNIGHTMARE	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD MIX GAMES	875
MASK	875
MASK II	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
MATCH DAY II	875
MEGA APOCALYPSE	875
MISTERIO DEL NILO	875
MORTADELOY FILEMON	875
NEMESIS	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
NORTH STAR	875
PHANTIS	875
PHANTOM CLUB	875
PINBALL WIZARD	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PSYYCHO SOLDIER	875
RAMPARIS	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SABOTEUR II	875
SENTINEL	875
SHACKLELD	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
SIR FRED	875
SKATE CRAZY	875
STARBYTE	875
STARDUST	875
STARFOX	875
STREET BASKETBALL	875
SUPER HANG ON	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
THE FURY	875
THE VIKINGS	875
THUNDERCATS	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
TRIAXOS	875
TROUGH THE TRAPDOOR	875
TURBO GIRL	875
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN WERERWOLVES OF LONDON	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
YOGI BEAR	875
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
BILLY II	975
GRAND PRIX 500 CC	975
MACH III	975
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
TENNIS 3D	975
4 HIT PAK	1.200
6 PAK VOL. 1	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
ATROG	1.200
BARBARIAN	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
IZNOGOUD	1.200
LANGE DE CRISTAL	1.200
LEADERBOARD	1.200

AMSTRAD	
OUT RUN	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
RED OCTUBER	1.200
RENAUD	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
SPORT 88	1.295
BUBBLE DOBBLE	1.500
EYE	1.500
FLYING SHARK	1.500
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
COSA NOSTRA	1.300
ENDURO RACEE + SUPER SPRINT	1.300
INDOOR SOCCER / RUN FOR GOLD	1.300
JAIL BREAK	1.300
LIVINGSTONE SUPONGO	1.300
MICROBALL /DEAD OR ALIVE	1.300
NEMESIS (KONAMI)	1.300
POPEYE	1.300
RAMPAGE + IK +	1.300
ROGUE TROOPER	1.300
STRIKE FORCE COBRA	1.300
THE TRAPSOOR	1.300
CAPITAN SEVILLA	1.750
CARVALHO	1.750
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
MORTADELOY FILEMON	1.750
PINK PANTHER	1.750
GUNBOAT	1.950
THROUGH THE TRAPDOOR	1.950
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250
BILLY II	2.250
BOB WINNER	2.250
BUGGY BOY	2.250
CHARLES CHAPLIN/LAZER TAG	2.250
CORRECAMINOS/SOLOMON'S KEY	2.250
EXITOS DINAMIC	2.250
EYE	2.250
FIRETRAP	2.250
SCARABEOUS+JUEGO	2.250
GEE BEE AIR RALLY	2.250
GOODY-LAST MISSION	2.250
HUNDRA TURBO GIRL	2.250
IKARI WARRIORS	2.250
INDIANA JONES/RYGAR	2.250
JACKAL	2.250
MASTERS DEL UNIVERSO/DEFLEKTOR	2.250
MARCH DAY II/PHANTOM CLUB	2.250
OUT RUN	2.250
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PREDATOR	2.250
RENEGADE/WIZ BALL	2.250
SUPER HANG-ON	2.250
SURVIVOR+DESPERADO	2.250
TENNIS 3D	2.250
BUBBLE BOBBLE	2.500
FLYING SHARK	2.500
6 PAK VOL. 3	2.750
ATROG	2.750
COLOSSUS 4 CHESS	2.750
EPIX ON AMSTRAD	3.750

MSX	P.V.P.
ARMY MOVES	499
DUSTIN	499
FORMULA I	499
MILK RACE	499
NONAMED	499
SPEED KING	499
GTORM	499
ALIEN 8	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BOUNDER	500
BUBBLER	500
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
CYBERUN	500
DONKEY KONG	500
FUTURE KNIGHT	500
GAUNTLET	500
GUNFRIGHT	500
HEAD OVER HEELS	500
JACK THE NIPPER	500
JET SET WILLY II	500
KNIGHT LORE	500
LIVINGSTINE SUPONGO	500
MAPGAME	500
MARTIANOIDS	500
NIGHTSHADE	500
OH! SHIT (COMECOCOS)	500
PENTAGRAM	500
SHOW JUMPER	500
SPIRITS	500
SURVIVOR	500
THE LAST MISSION	500
THE WALL	500
TRAILBLAZER	500
UCHI MATA	500
VALKYR	500
WINTER GAMES	500
180	595
FLASH GORDON	595
MASTERCHESS	595
ABADIA DEL CRIMEN	875
AFTEROIDS	875
ALE HOP	875
ALIENS	875
ALPINE SKI	875
ALTA TENSION	875
ARKOS	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
BLACK BEARD	875
CALIFORNIA GAMES	875
DEATH WISH 3	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
GOODY	875
HARD BOILED	875
HOWARD THE DUCK	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MAD MIX GAMES	875
MASK II	875
MATCH DAY II	875
MINER MACHINE	875
MISTERIO DEL NILO	875
NONAMED	875
NUCLEAR BOWLS	875
PHANTIS	875
PHANTOMAS II	875
POLICE ACADEMY II	875
ROCKY	875
SPEEDBOATRACER	875
STARBYTE	875

MSX	
STARDUST	875
TAIPAN	875
TEMPTATIONS	875
TRANTOR	875
TT RACER	875
TURBO GIRL	875
WORLD GAMES	875
3D KNOCKOUT	975
ADDICTABALL	975
DEMONIA	975
DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	975
EUROPEAAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
LAZY JONES	975
MAGIC PINBALL	975
MAZE MAX	975
MUTANT MONTY	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
TURBO CHESS	975
WHODARES WINS II	975
WINTER OLYMPICS	975
ACE OF ACES	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
DAMBUSTERS	1.200
PACK DINAMIC	1.200
PACK MOSTRUO	1.200
RED OCTUBER	1.200
EYE	1.500
ALINEADOR DE CABEZAS	2.300

CARTUCHO MSX	P.V.P.
DUNKSHOT BASKETBALL	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
MAZE O GALIOUS	4.500
NEMESIS	4.500
AMERICAN TRUCK	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
GOLUELLIUS	4.900
PINGUIN ADVENTURE	4.900
SALAMANDER	4.900
SCRAMBLE FORMATION (MSX 2)	4.900
USAS (MSX II)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX II)	4.900

COMMODORE	P.V.P.
MICROBALL	375
OLYMPIC SPECTACULAR	375
ARMY MOVES	499
BAZOOKA BILL	499
BOULDER DASH II	499
FLASH GORDON	499
FORMULA I	499
KICKSTART II	499
MASTERCHESS	499
SPEED KING	499
WAY OF THE EXXPLODING FIST	499
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
BMX KIDZ	500
BREAKTHRU	500
CRITICAL MASS	500
DAN STAR	500
DEMONS REVENGER	500
DONKEY KONG	500
DOUBLE TAKE	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
BGAUNTLET	500
GHOSTBUSTERS	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
GYROSCOPE	500
HERBERT DUMMY RUN	500
HOWARD EL PAT	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SABOTEUR	500
SARACEN	500
SHAO LIN'S ROAD	500
SHORT CIRCUIT	500
SIGMA 7	500
SPY HUNTER	500
STRIKE FORCE COBRA	500
SUPERSPRINT	500
TANKBUSTER	500
TERRACRESTA	500
THANATOS	500
WINTER GAMES	500
XEVIOUS	500
720 GRADOS	875
ACE	875
ACE 2	875
ALTA TENSION	875
ARKANOID II	875
ATHENA	875
BAD CAT	875
BASIL EL RATON	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BEYOND THE ICE PALACE	875
BLACK LAMP	875
BLOOD VALLEY	875
BRAVESTAR	875
BRIDE OF FRANKENSTEIN	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CARVALHO	875
CHAIN REACTION	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	875
CHAMPIONSHIP WRESTLING	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOOL	875
CONVOY RAIDER	875
CYBERNOID	875
DECEPTOR	875
DEFLEKTOR	875
DESOLATOR	875
DRAGON'S LAIR II (SINGE)	875
DREAM WARRIOR	875
DRUID	875
ENLINGHTMENT	875
EXOLON	875
EXPRESS RAIDER	875
FALCON	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIREFLY	875
FLYING SHARK	1.500
FREDDYHARDEST	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLLET II	875
GEE BEE AIR RALLY	875
GHOTIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUTZ	875
HERCULES	875

COMMODORE	
HIGH FRONTIER	875
HOPPIN MMAD	875
HYSTERIA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPACT	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR II	875
INSIDE OUTING	875
INSPECTORGADGET	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
KNIGHTMARE	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAG MAX	875
MAGNETRON	875
MAIL ORDER MONSTER	875
MARBLE MADNESS	875
MASK II	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
MATCH DAY II	875
MAX TORQUE	875
NEBULUS	875
NEMESIS	875
NORTH STAR	875
PHANTOM CLUB	875
PHM PEGASUS	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PSYCHO SOLDIER	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
REBEL	875
RENEGADE	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	875
SIDE ARMS	875
SIDEWIZE	875
SKATE CRAZY	875
SNAP DRAGON	875
STREET BASKETBALL	875
TAG TEAM WRESTLING	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
THE FURY	875
THE VIKINGS	875
THUNDERCATS	875
TRANNTOR	875
TRAP DOOR II	875
UNITRAX	875
VENOM STRIKES BACK	875
WATER POLO	875
WEST BANK	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
X-15	875
ZINAPS	875
4 HIT PACK	1.200
6 PAK VOL. I	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
Y PAK VOL. 3	1.200
ACE OF ACES	1.200
BANKONG KNIGHT	1.200
BRBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
LEADERBOARD	1.200
OUT RUN	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
RED OCTUBER	1.200
SILENT SERVICE	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR PAWS	1.200
STAR WARS	1.200
STIFFLIP & CO.	1.200
THE LAST NINJA	1.200
SPORT 88	1.295
BUBBLE BOBBLE	1.500
EYE	1.500
ALINEADOR DE CABEZAS	2.000
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500
AIRBORNE RANGE	3.900
PROJECT: STEALTH FIGHTER	3.900

SEGA	P.V.P.
JOYSTICK PARA SEGA	2.900
ACTION FIGHTER	4.500
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	4.500
BLACK BELT	4.500
CHOPLIFTER	4.500
ENDURO RACER	4.500
FANTASY ZONE	4.500
GANGSTER TOOWN (PARA PISTOLA)	4.500
GREAT FOOTBALL	4.500
OUT RUN	4.500
PRO WRESTING	4.500
QUARTET	4.500
SECRET COMMAND	4.500
THENINJA	4.500
WONDER BOY	4.500
WORLD GRAND PRIX	4.500
WORLD SOCCER	4.500
ZILLION	4.500
ALIEN SINDROME	4.900
FANTASY ZONE II	4.900
ROCKY	4.900
SHOOTING GALLERY (PARA PISTOLA)	4.900
SPACE HARRIER	4.900
ZAXXON 3D	4.900
AFTER BURNER	5.200
GAFAS 3D PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
PISTOLA PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM	24.900

PCW	P.V.P.
ALTA TENSION	3.500
BATMAN	3.500
CATCH 23	3.500
FAIRLIGHT II	3.500
FRANK BRUNO'S BOXING	3.500
HEAD OVER HEELS	3.500
MATCH DAY II	3.500
SABOTEUR II	3.500
COLOSSUS 4 CHESS	3.800

PC	P.V.P.
BOULDER DASH II	2.300
CARVALHO	3.000
DON QUIJOTE	3.000
ABADIA DEL CRIMEN	3.900
ACE OF ACES	3.900
ARKANOID	3.900
ARKANOID II	3.900
BEDLAM	3.900
BOB WINNER	3.900
CALIFORNIA GAMES	3.900
CHARLES CHAPLIN	3.900
DAMBUSTERS	3.900
EPIX ON PC	3.900
EYE	3.900
GOODY	3.900
GRAND PRIX 500 CC	3.900
GREAT ESCAPE	3.900

PC	
GRYZOR	3.900
IKARI WARRIORS	3.900
INFILTRATOR	3.900
LAST MISSION	3.900
LIVINGTONE SUPONGO	3.900
SABOTEUR II	3.900
TAG TEAM WRESTLING	3.900
TAI-PAN	3.900
TOP-GUN	3.900
TRANTOR	3.900
WHERE TIME STOOD STILL	3.900
WORLD CLASS LEADER BOARD	3.900
CHESSMASTER 2000	4.700
CHUCK YEAGER'S AFT SIMULATOR	4.700
MARBLE MADNESS	4.700
STARGLIDER	4.700
TEST DRIVE	4.700

ATARI ST	P.V.P.
CHOPPER X	2.300
KATING G. PRIX	2.300
MOUSE TRAP	2.300
NINJA	2.300
OUTCAST	2.300
POOL	2.300
ARKANOID	3.900
ARKANOID II	3.900
BAD CAT	3.900
BATTLE SHIP'S	3.900
BUGGYBOY	3.900
CAPITAN AMERICA	3.900
CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
EYE	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET II	3.900
IKARI WARRIORS	3.900
IMPOSIBLE MISSION II	3.900
INDIANA JONES	3.900
LEADERBOARD	3.900
OUT RUN	3.900
RAMPAGE	3.900
RED OCTUBER	3.900
ROAD RUNNER (CORRECAMINOS)	3.900
SILENT SERVICE	3.900
STAR WARS	3.900
SUPER CYCLE	3.900
THUNDERCATS	3.900
TRAILBLAZER	3.900
TRANTOR	3.900
WHERE TIME STOOD STILL	3.900
WINTER GAMES	3.900
XEVIOUS	3.900
BUBBLE BOBBLE	4.700
CHESSMASTER 2000	4.700
MARBLE MADNESS	4.700
ROOCKFORD	4.700
SENTINEL	4.700
STARGLIDER	4.700
TEST DRIVE	4.700
XENON	4.700

AMIGA	P.V.P.
FEUD	2.300
KIKSTAR II	2.300
NINJA MISSION	2.300
SIDE WINDER	2.300
SPACE RANGE	2.300
STRIP POKER II	2.300
THAI BOXING	2.300
AMIGA KARATE	3.900
BATTLE SHIP'S	3.900
EYE	3.900
RED OCTUBER	3.900
SILENT SERVICE	3.900
STARGLIDER	3.900
AAARGM	4.700
CHESSMASTER 2000	4.700
MARBLE MADNESS	4.700
ROADWARS	4.700
SKYFOX	4.700
STARGLIDER	4.700
TEST DRIVE	4.700
XENON	4.700

JOYSTICK	P.V.P.
ZERO ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO ZERO SPECTRUM +2	1.900
ZERO ZERO STANDAR	1.900
CHEETAH 125+	2.595
KONIX	2.595
JOYSTICK «MAGNUM»	3.300
KONIX (SPECTRUM PLUS 2-3)	3.300
KONIX II AUTOFIRE	3.300
PHASOR ONE	3.300

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	5.500
FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII)	7.900
TRANSTAPE	6.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACION	7.900
RESET PARA POKEAR (ENTRADA PORT)	1.500

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK	1.500
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.200
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664 6128	2.600

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
KEMPSTON	1.995
KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 Y + 3 PARA SJS1	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900
MULTIFACE THREE PARA + 3	10.500
DISCIPLE PLUS	15.900
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 3 1/2	46.480
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 5 1/4	59.900

ATARI ST EQUIPOS	P.V.P.
ATARI 520 ST	69.000
ATARI 1040 ST	119.000

COMMODORE AMIGA	P.V.P.
AMIGA 500 GRATIS 20 PROGRAMAS	105.000

NINTENDO	P.V.P.
CONSOLA	25.000
SOFTWARE	CONSULTAR

TENEMOS MUCHOS MAS PROGRAMAS. SOLICITA CATALOGO

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
FROG RUN	MISSION IMPOSIBLE	MISSION IMPOSIBLE	SCENTIPEDE
JACK POT	MUSIC MAESTRO	PING PONG	INVASORES
MUSRUOM ALLEY	GATE CRASER	PIT STOP II	PIRAMID

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCION COMPLETA ____________________
POBLACION ____________ C.P. ________
TELEFONO ____________________
FORMA DE PAGO ____________________
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR

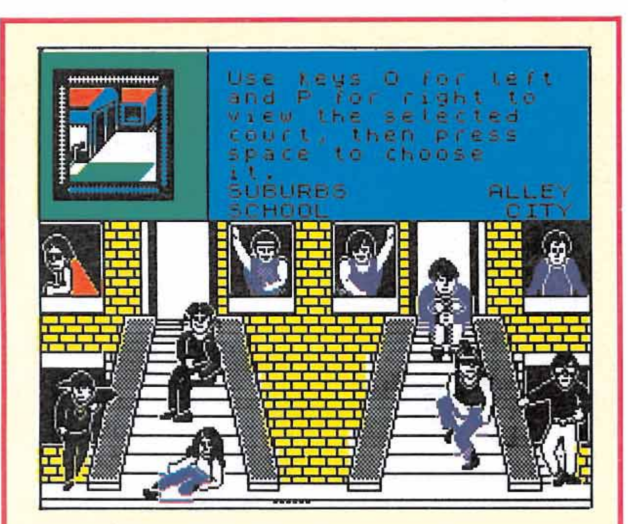
TITULOS GRATIS

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

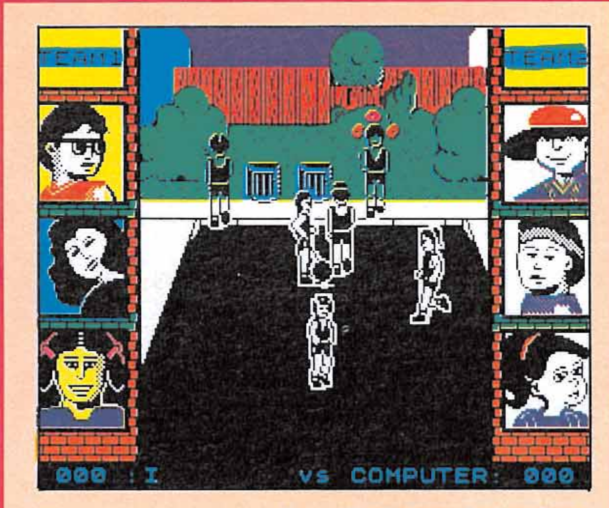
STREET SPORT

De la mano de la compañía americana Epyx, una de las más prestigiosas y prolíficas en lo que a simuladores deportivos se refiere, llega Street Sports Basketball, el último desafío para todos los amantes de este género. ¿Os atrevéis a jugar en los más peligrosos escenarios, con los más duros contrincantes?

La calle es tuya



Al terminar de cargar el programa, lo primero que tendremos que hacer será definir una serie de opciones como el lugar, la modalidad de juego, los controles, los componentes, el nivel de dificultad y el lado de la cancha en que comenzaremos a jugar.



Existen cuatro canchas distintas: los suburbios, el callejón, la escuela y la ciudad. Cada una de ellas tiene sus propias características y dificultades, como por ejemplo manchas de grasa o el bordillo de la acera.



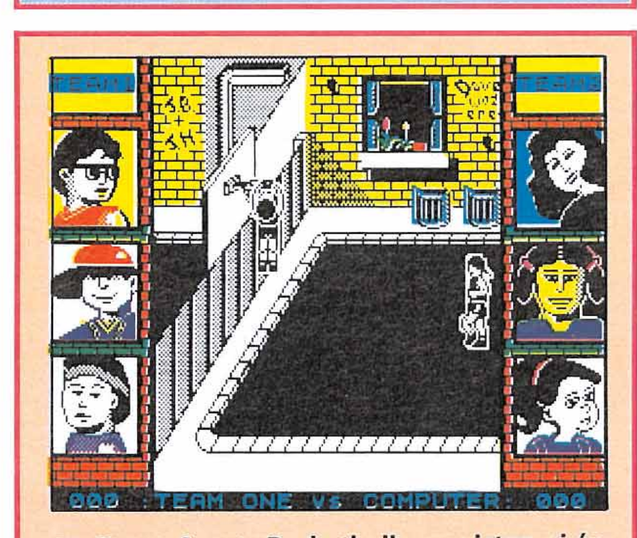
En la parte inferior del marcador se nos informa en todo momento del marcador de ambos equipos. No existe marcador de tiempo, el partido sólo concluirá cuando alguno de los dos equipos alcance la cifra de puntos que hayamos fijado antes de comenzar.



Al lado izquierdo y derecho de la pantalla se encuentran las caras de los tres jugadores que forman cada equipo. Aquí podremos observar en todo momento cuál de ellos tenemos seleccionado.



Existen dos modalidades de juego: un jugador contra la computadora y un jugador contra otro. También podemos escoger el nivel de dificultad, que puede ser easy (fácil), intermediate (medio) o tough (difícil).

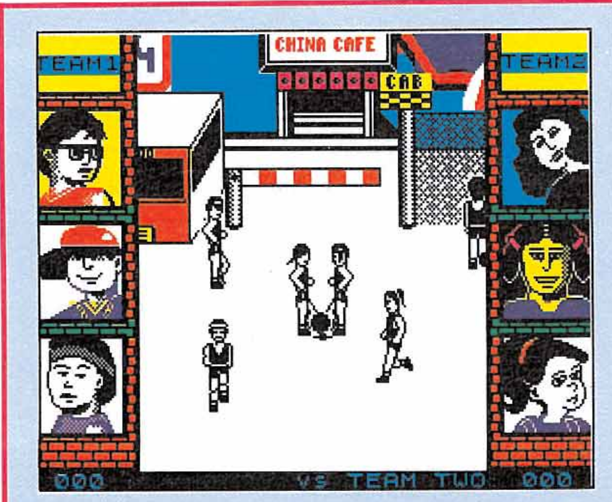


En Street Sports Basketball no existen ni árbitro, ni faltas personales, ni siquiera saques de banda, pues el balón jamás se saldrá de la cancha.

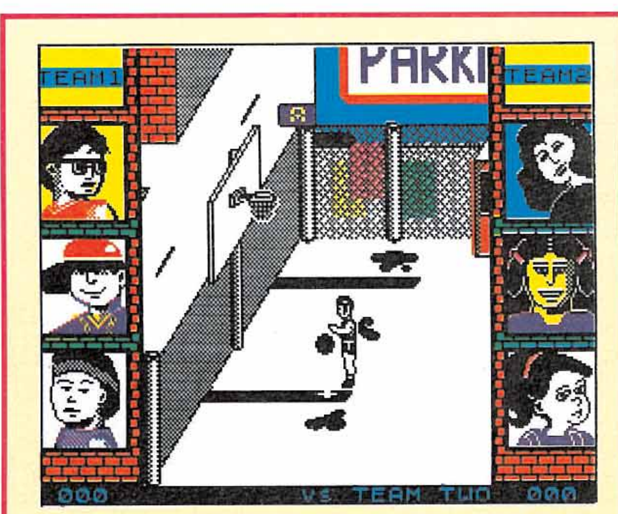
S BASKETBALL



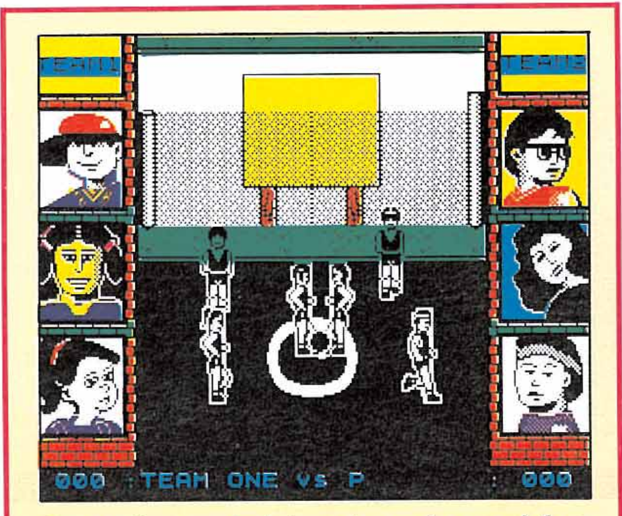
En todo momento podremos seleccionar a cualquiera de los tres jugadores de nuestro equipo, independientemente de lo lejos que se encuentren del balón.



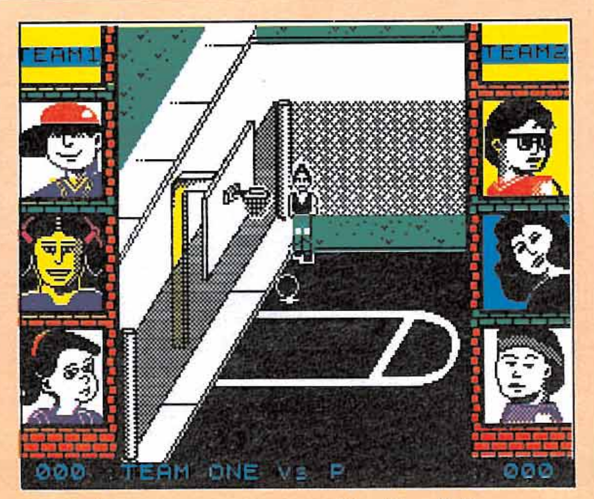
Todos los encestes valen dos puntos, es decir que aunque nos encontremos muy alejados de la canasta no se contabilizará como enceste triple.



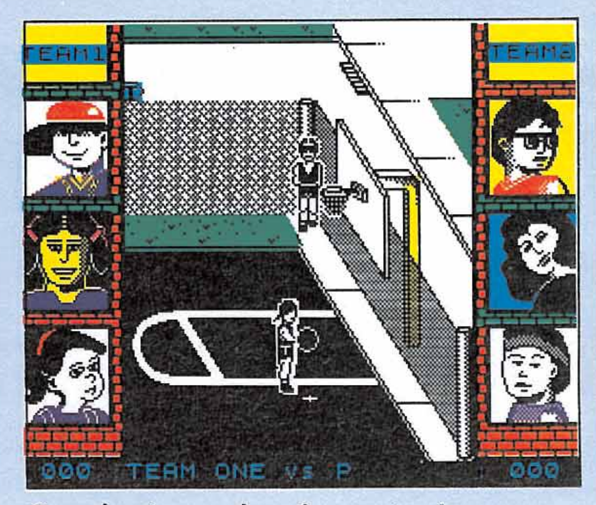
La selección del tipo de tiro —gancho, a dos manos, «machaque», suspensión...— la realizará el propio programa una vez que lancemos dependiendo de nuestra posición.



Como siempre la labor de equipo será fundamental para ganar el partido, pasando el balón de un jugador a otro y escogiendo el que mejor situado se encuentre.

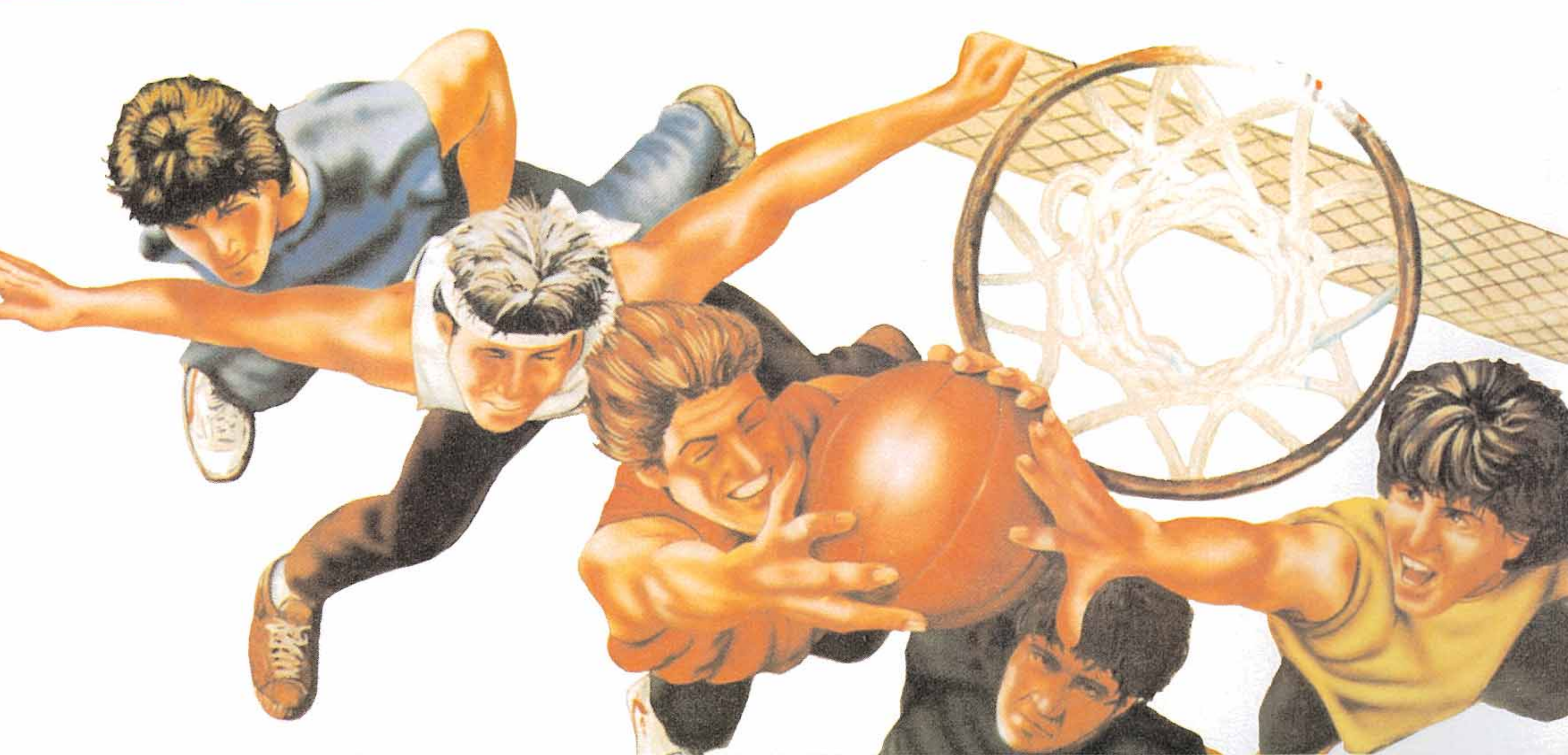


Cuando avancemos con el balón deberemos poner especial cuidado en protegerlo, o de lo contrario probablemente nos lo robe algún contrario.



Cuando ataque el equipo contrario es conveniente plantearse una estrategia de defensa, marcando a todos los contrincantes y evitando sus desmarques.

● Cuanto más cerca nos encontremos de la canasta más posibilidades tendremos de encestar así como de recoger el rebote en caso de que fallemos



S.O.S.WARE

Más pokes
Spectrum

Me gustaría que me publicárais algún poke para los siguientes juegos: Army Moves y Dustin.

Josep Davi Pérez (Barcelona)

Para el juego Army Moves te recomendamos los siguientes POKES: POKE 57367,195 POKE 54603,0, que te darán fuel infinito y vidas infinitas respectivamente.

Para Dustin puedes usar POKE 52091,0, que consigue que no decremente la energía.

Renegade
Amstrad

1. ¿En el «Renegade», ¿cómo se mata al jefe de las pandilleras? Le hemos dado más de 20 golpes después de quitarle todas las barritas y no se muere.

2. En el «Freddy Hardest II», ¿hay que preparar cuatro naves o basta con una?

Jaime Gil Díaz (Madrid)

1. Cuando hayas acabado con la energía de la Gran Berta, aléjate, espera a que se abalance y cuando se acerque la golpeas presionando las teclas de SALTO+PATADA.

2. Con una basta.

Billy
Amstrad

1. ¿Cuál es el objetivo de «Billy el Barriobajero» y «Turbo Sprit»?

2. «¿Pueden darme pokes para el juego «Batman»?

3. ¿Han publicado algún cargador para el juego «Thanatos»?

Alejandro Rodríguez (Barcelona)



1. El objetivo de «Billy» es arreglártelas para jugar a todas las máquinas de videojuegos y el de «Turbo Sprit» sentirte como Don Johnson persiguiendo y capturando a los «camellos» a lomos de tu humilde Lotus.

2. Vidas: & 1CED,0
& 1CE,0
& 1CEF,0

3. Para que no te esfuerces:
Vidas: & 9D8,0
& 9D8E
& 9D8F

Zorro
Amstrad

1. En «El Zorro», ¿cómo se utiliza la campana y dónde se encuentra la trompeta?

2. En el cargador de «Phantom Club» me sale un mensaje de error en la línea 130. ¿A qué se debe?

3. En el cargador de «Prohibition» me funcionan todas las opciones excepto la de tiempo infinito. Prácticamente al final salen unas rayas superpuestas en la pantalla.

Víctor Mendiluce (Huelva)



1. La campana se pone en la pantalla de la cripta. Hay dos huecos en la pared y en cada uno se coloca una campana para que se abra un pasadizo. La trompeta se encuentra en la pantalla del sofá.

2. Estas líneas son las que se encargan de leer los datos por lo que te aconsejamos revisarlas, y en especial la línea 130.

3. Las líneas que aparecen no se deben al cargador ni a los pokes, sino al mal funcionamiento del programa, ahí sí que no te podemos ayudar.

Cargadores
Spectrum

1. ¿En qué números de MICROMANÍA habéis publicado cargadores de los juegos Athena y Stardust?

2. ¿Cómo se pueden conseguir los números de MICROMANÍA atrasados?

José Abel Pereida (Orense)

1. Los cargadores de los juegos Athena y Stardust los encontrarás en las revistas n.º 29 y n.º 31 respectivamente.

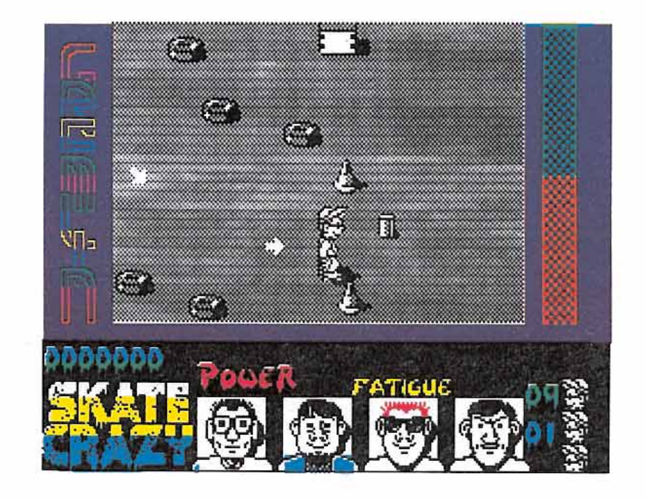
2. Para conseguir los números de MICROMANÍA atrasados envía uno de los cupones que la revista incluye en su interior preparados para tal efecto. También puedes solicitarlos por teléfono, llamando al departamento de suscripciones.



Skate Crazy

Spectrum, Commodore, Amstrad

Ha llegado el gran día para Freddy. El concurso anual de patinaje de la ciudad está a punto de comenzar, y allí se encuentra él, en primera línea y con sus patines más relucientes y engrasados que nunca. Esta vez no está dispuesto a dejar escapar el triunfo, aunque las dos pruebas que le esperan no son precisamente un juego de niños...

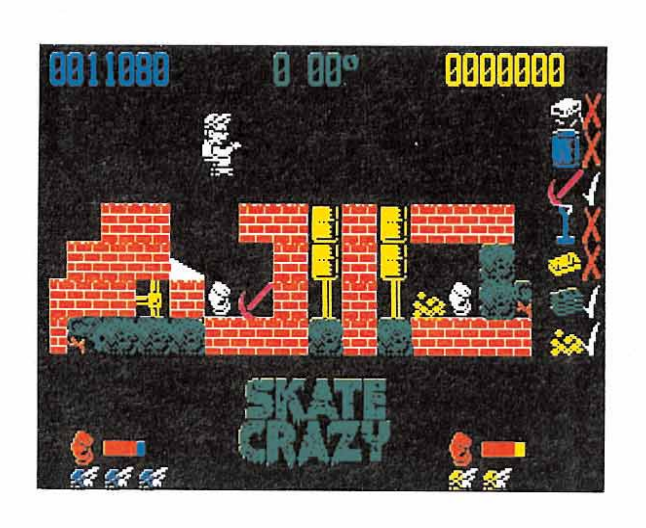


En anteriores ocasiones Freddy, uno de esos fanáticos que pasan más horas sobre sus patines que sobre sus pies, no había ocupado posiciones muy gloriosas —en realidad en más de una ocasión obtuvo clasificaciones tan poco dignas como el número 40 de 50 ó el 30 de 30— pero esta vez las cosas iban a ser distintas: había dedicado el año entero a prepararse para el concurso y no había pirueta conocida o por conocer que Freddy no dominase a la perfección.

Sin embargo había algo que le preocupaba: las dos pruebas de que constaba este año el concurso no podían ser más complicadas y enrevesadas, realmente parecían diseñadas por el más retorcido de los cerebros humanos.

Por si fuera poco a nuestro pobre amigo Freddy le había tocado la poco grata tarea de salir en primer lugar, es decir, que iba a ser poco más o menos el conejillo de indias encargado de experimentar en su propia car-

Locos por l



ne y por primera vez la multitud de trampas y obstáculos con que se habían aderezado los diferentes circuitos.

Pero ahora ya todo da igual, Freddy está en la línea de meta y el juez a punto de dar la salida, ya nadie puede ayudarle... a menos claro está, que continuéis leyendo con avidez y aprovechéis nuestros consejos para echarle una mano.

Las pruebas

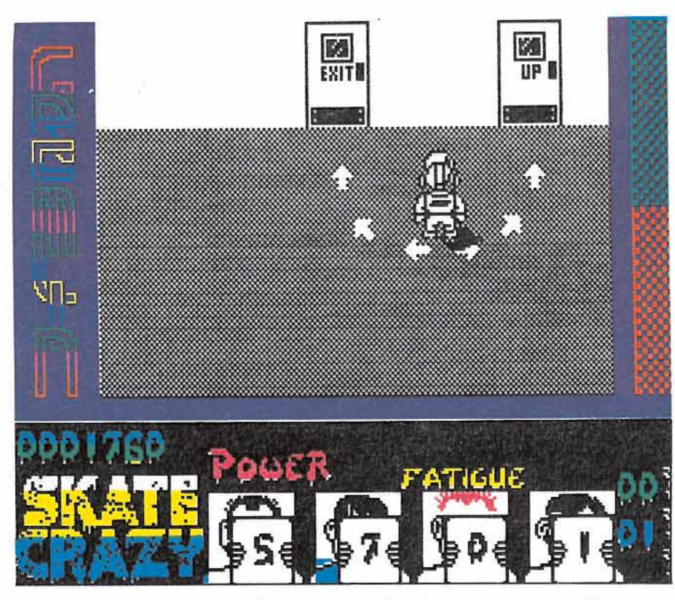
Dos son las competiciones que se celebran dentro del con-

os patines

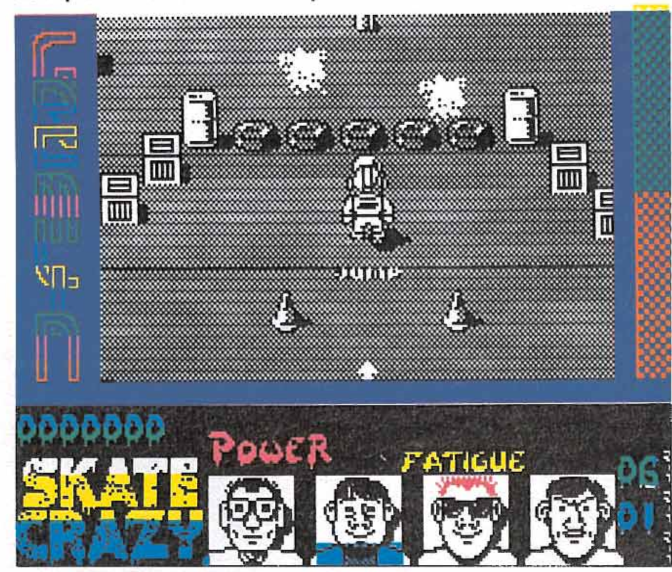
curso anual de patinaje: la prueba del garaje (Car Park Challenge) y la carrera de campeones (Championship Course).

La primera consiste en una especie de slalom que se realiza en la planta de un garaje, donde estratégicamente se han situado una serie de conos que delimitan puertas a través de las cuales deberemos pasar. Tanto el comienzo como el final de la carrera están marcados por dos banderas en lugar de por dos conos; cuando pasemos por las dos primeras el contador de tiempo empezará a funcionar, mientras que al pasar las dos últimas, la carrera concluirá y el jurado pasará a emitir sus puntuaciones. Dependiendo de éstas, podremos pasar de nivel o deberemos intentarlo de nuevo. El cronómetro, una barra que se encuentra en la parte derecha de la pantalla, marca el tiempo que nos queda para llegar hasta la siguiente puerta; si no llegamos a tiempo perderemos una de nuestras vidas. Afortunadamente, y para que no todo sea tan complicado como parece, entre puerta y puerta existen flechas dibujadas en el suelo que nos indican el camino a seguir. Eso sí, también existen una nada despreciable cantidad de obstáculos que nos harán sufrir más de un inoportuno tropezón, lo cual, aunque no nos costará ninguna vida, sí nos hará perder una buena cantidad de tiempo.

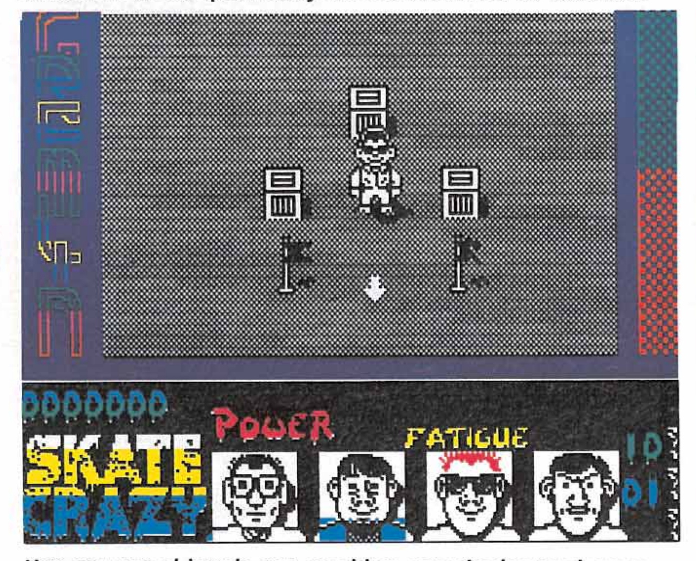
En cuanto a la carrera de campeones, ésta consiste en atravesar —avanzando siempre hacia la derecha una serie de niveles compuestos por diferentes pantallas, todas ellas repletas de ▶



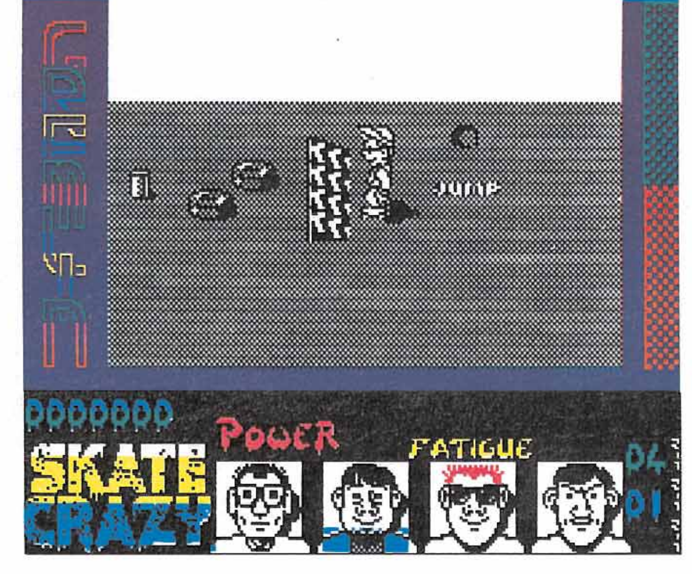
Nuestro amigo Freddy frente a las dos banderas de salida. Una vez que las atraviese el tiempo comenzará a contar.



Estas ruedas cruzadas en el camino son uno de los muchos obstáculos en los que Freddy deberá demostrar su habilidad.

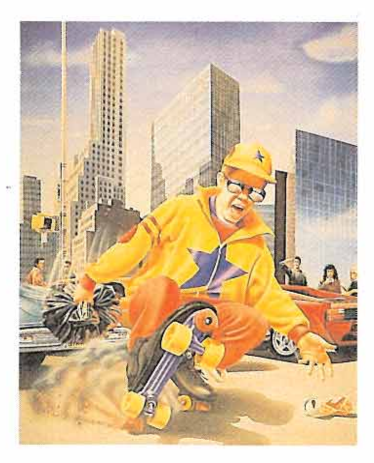


Una vez que el jurado nos considere capacitados tendremos opción para cambiar de nivel o de prueba.



Las rampas, un buen lugar para impresionar a los miembros del jurado con nuestros increíbles saltos y piruetas.

SKATE CRAZY



trampas y obstáculos. Dispondremos de un tiempo límite para completar cada nivel, y además en algunas de las trampas —como las lagunas o los objetos que caen desde el techo— podremos perder alguna de nuestras escasas vidas. En esta prueba Freddy puede disparar, si bien deberá reponer periódicamente sus municiones para que éstas no se agoten.

Consejos para Car Park Challenge

Para conseguir acabar los circuitos de Car Park Challenge y conseguir el beneplácito del jurado para pasar al siguiente nivel son varias las precauciones que deberemos tomar: para empezar, tendremos que recorrer el circuito en el menor tiempo posible; también es importante el realizar el máximo de piruetas y habilidades para conseguir mayor puntuación e impresionar aún más al jurado; por último, deberemos tener en cuenta que para completar el circuito sólo se nos permitirá dejarnos hasta un máximo de cinco puertas sin pasar por ellas. Esto funciona de la siguiente manera: si nos saltamos una puerta pero atravesamos la siguiente al marcador de puertas —situado en la esquina inferior derecha de la pantalla— se le restará dos, tal y como si hubiésemos atravesado las dos puertas. Pero sólo se nos permitirá realizar esto hasta un máximo de cinco veces.

En cuanto a los obstáculos que deberemos sortear, éstos son de lo más variado:

— **Rampas.** No es imprescindible saltar por ellas, aunque si lo hacemos lograremos una buena cantidad de puntos e impresionar al jurado, por lo que es conveniente utilizarlas. Podemos hacerlo de dos maneras: pasando por ella mientras vamos patinando, con lo cual conseguiremos un pequeño salto, o saltando con la máxima potencia justo cuando estemos sobre ellas, con lo cual conseguiremos un gigantesco salto, al que si añadimos unos cuantos movimientos en el aire, se convertirá en toda una atracción hasta para el más severo de los jueces. En los últimos niveles, tras una rampa, puede haber una pequeña cama elástica; si saltamos sobre ella, conseguiremos un increíble salto durante el que podremos efectuar mortales. Si conseguimos caer de pie se nos concederá una fantástica recompensa en forma de puntos.

— **Neumáticos, cajas y vallas.** Pueden estar tanto delimitando el camino como en mitad de éste. En el primer caso deberemos cuidar de mantenernos en el camino pues el más ligero despiste puede hacernos chocar contra ellos. En el segundo caso deberemos avanzar hacia ellos y saltar en el momento preciso.

— **Arena, baches, cristales, grasa.** Tienen como objeto hacernos perder el control, cosa que caso de que lo consigan hará con toda seguridad que acabemos estrellándonos contra cualquier obstáculo.

— **Latas.** Al concluir el circuito recibiremos un bonus que dependerá de cuántas hayamos recogido.

— **Coches a control remoto, discos, corredores.** Se pasean a sus anchas por el circuito. Su contacto nos costará una aparatosa caída.

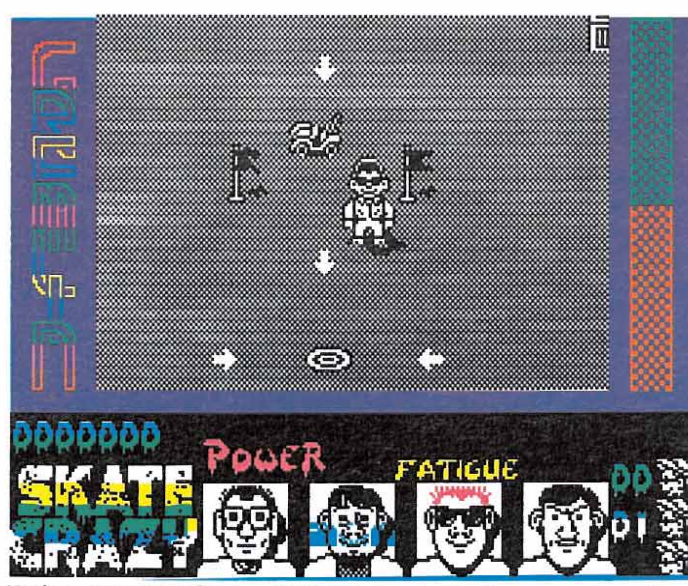
— **Agujeros.** Si no los saltamos y caemos en su interior perderemos una de nuestras vidas.

— **Barreras.** Sólo se pueden pasar agachándonos (duck). Para ello deberemos avanzar hacia ellas y tras soltar todas las teclas de dirección, pulsar el botón de disparo en el momento justo en que nos encontremos frente a ellas.

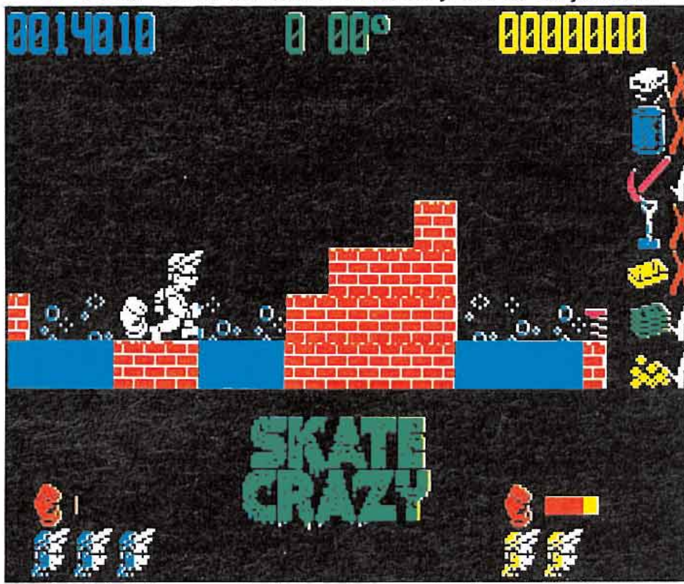
— **Letreros.** Nos indican la próxima acción que deberemos realizar como: jump (saltar), slow (reducir nuestra velocidad), o duck (agacharnos).

Al final de cada circuito —y siempre que las puntuaciones de los jurados sean lo suficientemente elevadas como para permitirnos acceder al siguiente nivel— apareceremos en una zona especial con dos puertas. A la derecha se encuentra una puerta con el letrero UP; si entramos por ella podemos cargar el siguiente circuito desde el cassette para seguir dentro de la competición del Car Park Challenge. Sin embargo, la puerta izquierda, con el letrero EXIT, nos permite acceder a la otra prueba, Championship Course, pero sin perder ni nuestro nivel ni nuestros puntos, es decir, que si hemos acabado el nivel uno de Car Park Challenge con 20.000 puntos, apareceremos —tras la

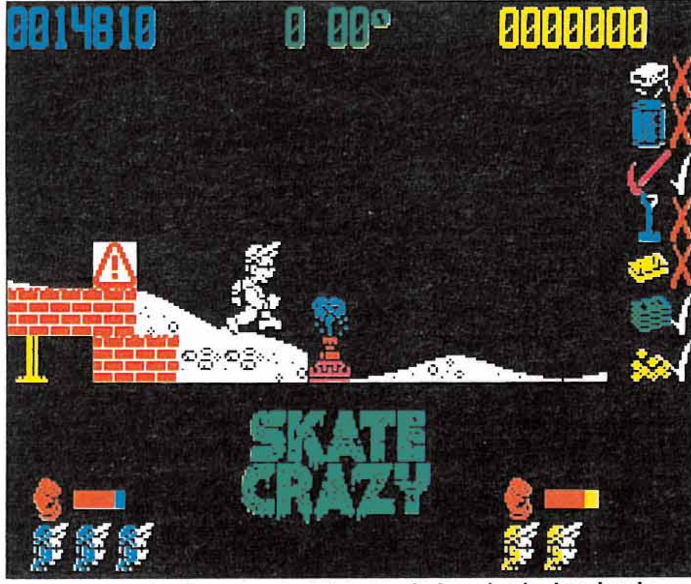
● Dos son las competiciones que se celebran dentro del concurso anual de patinaje: la prueba del garaje y la carrera de campeones



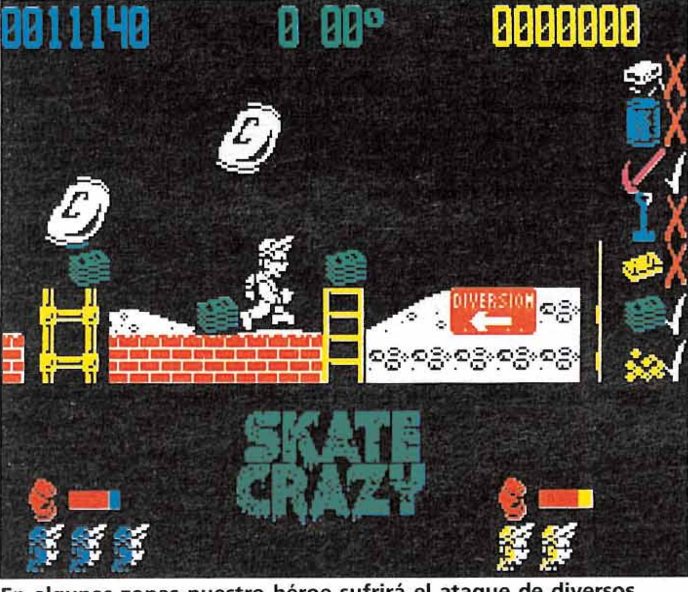
Un inoportuno coche a control-remoto vigila el acceso a la meta. Ahora Freddy deberá someterse al severo juicio de los jurados.



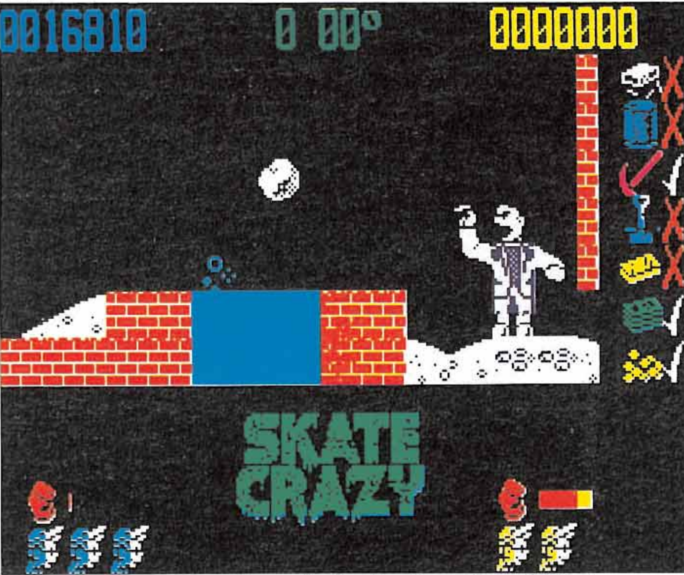
En Championship no sólo lucharemos contra los obstáculos sino también con el cronómetro que avanza inexorablemente.



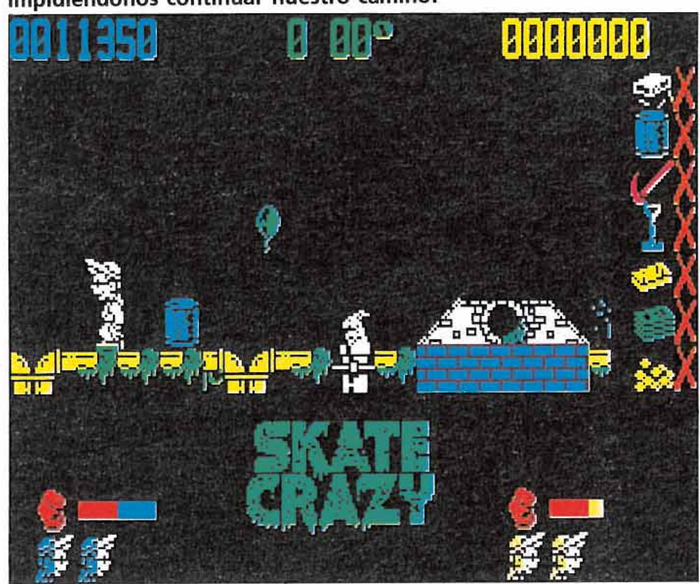
Las fuentes y las lagunas son algunos de los obstáculos donde cualquier descuido puede costarle a Freddy una de sus vidas.



En algunas zonas nuestro héroe sufrirá el ataque de diversos objetos que caerán desde el techo.



Este antipático personaje se dedicará a lanzarnos objetos impidiéndonos continuar nuestro camino.



Cuatro fases distintas nos esperan tanto dentro del Car Park Challenge como en Championship Course para dilucidar quién es el nuevo campeón de patinaje.

consiguiente carga de cassette del otro lado de la cinta— en Championship Course al comienzo de la fase 2 y con 20.000 puntos en nuestro marcador. Eso sí, hay que tener en cuenta que para terminar el juego deberemos haber completado las cuatro fases de que se componen cada una de las dos zonas.

Consejos para Championship Course

La segunda de las dos pruebas con que debemos enfrentarnos en Skate Crazy es una auténtica carrera de obstáculos contra el tiempo. Nos movemos por un escenario con scroll horizontal de izquierda a derecha, tratando de sortear los múltiples peligros diseminados por el recorrido. Aquí, al contrario que en Car Park Challenge pocos consejos se pueden dar, excepto que seáis lo más rápidos y cuidadosos que os sea posible, si bien en algunos tramos especialmente difíciles conviene reducir ligeramente nuestra velocidad.

Freddy va armado con una especie de botes con los que podrá eliminar tanto los objetos que caen del techo como los que le arrojan algunos personajes. Los primeros le costarán una vida en caso de que le toquen, mientras que los segundos le impedirán avanzar. A medida que Freddy dispare, el contador de munición —la barra situada encima del marcador de vidas— disminuirá, por lo que deberemos reponer municiones periódicamente, recogiendo los botes que se encuentran abandonados en algunas pantallas.

También podremos recoger algunos objetos —hay un marcador de los que hemos recogido en la parte derecha de la pantalla— que incrementarán nuestra puntuación como billetes, picos, palas...

Los obstáculos que nos encontraremos son muy diversos: los hay que sólo sirven para entorpecernos en nuestro camino, y caso de tropezar con ellos sólo sufriremos una aparatosa caída con la consiguiente pérdida de tiempo. Sin embargo, también hay trampas mortales como las lagunas, fuentes o los diversos objetos que caen del techo, y que en caso de alcanzarnos nos harán perder una de nuestras vidas.

El final

No dudamos ni por un momento que tanto Freddy como vosotros conseguiréis proclamaros vencedores del campeonato anual de patinaje, aunque, como seguramente no os vendrá de más alguna que otra ayuda... echarle un vistazo a los cargadores que os hemos preparado. ■

S.O.S.WARE

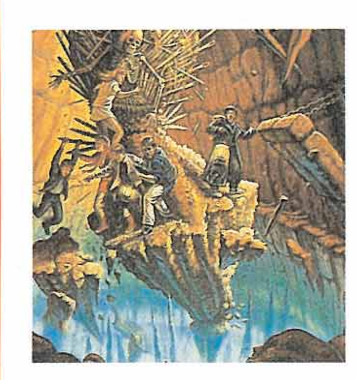
Los Goonies
Amstrad

1. ¿Cómo se pasa la cuarta pantalla del conocido juego «Goonies»?

2. En el juego «El Zorro» cuando encuentro la trompeta no sé dónde colocarla. Tambíen me gustaría saber dónde se encuentra la rosa.

3. ¿Podríais darme pokes para vidas infinitas y el lugar donde se colocan para el juego «Némesis»?

Salvador Codina (Barcelona)



1. Coloca a uno de los protagonistas en el columpio de la derecha para tapar el hueco del fuego; con el otro protagonista, recoge las calaveras y apílalas en la parte inferior derecha; cuando finalices, sube por ellas.

2. La trompeta basta hacerla sonar en la pantalla de la palmera, bajarán unos soldados que caerán en el balancín y te impulsarán hacia arriba para que puedas coger la bota.

La rosa está en la pantalla del sofá.

3. Los pokes se colocan antes del CALL y son los siguientes:

Vidas: POKE & 9BA3,0
POKE & 9BA4,0
POKE & 9BA5,0

Taipan
Commodore

En el juego «Taipan», ¿a quién tengo que pedirle el dinero?

José Arasanz (Barcelona)



Tendrás que dirigirte al restaurante. Allí te preguntarán si quieres comer, a lo cual te negarás. Aparecerás en la trastienda y allí te prestarán 300.000 dólares que te servirán para poder comprarte un barco y conseguir la tripulación y los productos con los que habrás de comerciar para poder enriquecerte.

Army Moves
MSX

1. Tengo el juego Army Moves y el cargador de la revista número 27 no consigo hacerlo funcionar. ¿A qué es debido?

2. Me gustaría saber si en el juego Gauntlet se puede jugar con el teclado profesional del ordenador. ¿Qué habría que hacer?

Javier Tanco (Navarra)

1. Hemos revisado detenidamente el cargador del Army Moves publicado en el número 27 y su funcionamiento es totalmente correcto. No obstante deberíais tener en cuenta a partir de ahora el especificarnos el problema concreto que os da el cargador para intentar indicaros la solución con algo más de exactitud.

2. Y resignación con el Gauntlet, pues se ve que no se acordaron de que un MSX también tiene teclado y, aunque parezca mentira, el programa no prevee la posibilidad de jugar desde la consola.

Monty
Amstrad

1. ¿Qué objetos hay que coger en el Monty on the Run?

2. ¿Qué objetos hay que coger en el «Auf Wiederseen Monty»? Después de coger los objetos, ¿dónde tengo que ir?

Miguel Ángel Holguín (Guipúzcoa)



1. Los objetos que hay que elegir al principio del «Monty on the Run» son los siguientes: Jet-pack (N.º 2), Cuerda (N.º 4), Pasaporte (N.º 12), Careta antiguas (N.º 13) Y Barril de ron (N.º 16).

2. En «Auf Wiedersehen Monty» debemos recoger diversos objetos y llevarlos a sus destinos correspondientes que a continuación detallamos:

Botella	*Dusseldorf*
Maceta	*Amsterdam*
Flores	*Pizza*
Cuadro	*Itsa Daboss*
Volante ...	*Mónaco*
Herramientas	*Austria*
Balón	*Milán*
Chuleta ...	*Praga*

CARGADOR UNIVERSAL
de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*

Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ______________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ______________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$-"": POKE 23658,8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
                  DATOS  ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT R0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT R0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT R0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT R0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A =, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:

*X = PEEK (64703) + 256 * PEEK (64704):*

DEFUSR = X:U = USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

FE DE ERRATAS

Tanto en nuestro número uno como en el dos y dentro de la sección «POKES: cómo utilizarlos», se nos deslizó involuntariamente un error.

En el apartado «MSX» donde se lee: «teclea las siguientes instrucciones: X = PEEK (64703) + 256 PEEK (64704)», omitimos un símbolo «*».

La instrucción correcta quedaría así:
X = PEEK (64703) + 256* PEEK (64704)

MAGNETRON — COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR MAGNETRON
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=0TO110:READA:POKE49152+T,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>12364THENPRINT"ERRASTE EN LOS DATAS...";:STOP
30 INPUT"TIEMPO DE GRAPPLE ILIMITADO (S/N)";G$
32 IFG$="N"THENPOKE49221,44:POKE49226,44
40 INPUT"REPLICAS ILIMITADAS (S/N)";R$:IFR$="N"THENPOKE49231,44
50 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE49234,44:POKE49239,44
60 INPUT"INMUNE A ENCONTRONAZOS (S/N)";I$
62 IFI$="N"THENPOKE49244,44:POKE49249,44:POKE49254,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE MAGNETRON Y PULSA   SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,14,160,192,142,240,3,140,245,3,96,162,27,160,192
110 DATA 142,142,151,140,143,151,76,0,151,160,69,185,41,192,153,167,2,136
120 DATA 16,247,76,167,2,162,180,160,2,142,143,8,140,144,8,76,16,8
130 DATA 162,193,160,2,142,59,9,140,60,9,76,16,8,169,173,141,247,50
140 DATA 169,208,141,250,50,169,44,141,65,37,141,166,20,169,36,141,169,20
150 DATA 169,76,141,244,20,169,2,141,245,20,169,23,141,246,20,76,0,10,70,86,67
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar a continuación la cinta original del juego.

YIE-AR KUNG-FU — COMMODORE

```
10 REM ** YIE-AR KUNG-FU POR J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0TO65:READA:POKE336+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>7769THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE369,206
60 C=4:IFA$="N"THENINPUT" NUMERO DE VIDAS AL COMENZAR  4";C
70 POKE392,C
80 INPUT" FASE INICIAL (1-10)  1";F:IFF<1ORF>10THEN80
90 POKE377,F-1
100 INPUT" ENERGIA TUYA AL COMENZAR (1-15) 15";EN:IFEN<1OREN>15THEN100
110 POKE382,EN
120 INPUT" ENERGIA DEL ENEMIGO (1-15)  15";EE:IFEE<1OREE>15THEN120
130 POKE387,EE
140 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY":WAIT1,56,49
150 POKE816,80:POKE817,1:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,94,141,237,4,169,1,141,238,4,96
170 DATA 169,76,141,222,11,169,112,141,223,11,169,1,141,224
180 DATA 11,76,1,65,169,206,141,31,212,141,31,164,169,0
190 DATA 141,94,189,169,15,141,54,184,169,15,141,59,184,169
200 DATA 4,141,86,189,206,135,10,76,225,11
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar a continuación la cinta original del juego.

CHAIN REACTION — COMMODORE

```
10 REM ******* CHAIN REACTION *******
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 REM *   POKE 34276,36 =>TIEMPO INF. *
40 REM *   POKE 50842,173 =>RAD. INF.  *
50 REM *   POKE 50927,173 =>VUELO INF. *
60 REM ******COMENZAR=SYS 32768******
70 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINT CHR$(147);CHR$(158)
80 READ A:IFA=-1THEN 100
90 POKE320+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 80
100 IF S<>7174 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
110 INPUT "RAD. INF. (S/N)";A$
120 INPUT "VUELO INF. (S/N)";B$
130 INPUT "TIEMPO INF. (S/N)";C$
140 IFA$="N"THEN POKE 360,44
150 IFB$="N"THEN POKE 363,44
160 IFC$="N"THEN POKE 368,44
170 PRINT:PRINT:PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
180 WAIT 197,60:POKE 816,64:POKE 817,1:LOAD
190 DATA 32,165,244,169,32,141,187,3,169,83,141,188,3,169
200 DATA 1,141,189,3,96,160,32,140,55,254,160,102,140,56
210 DATA 254,160,1,140,57,254,172,106,6,96,160,173,140,154
220 DATA 198,140,239,198,160,36,140,228,133,238,32,208,96,-1
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar a continuación la cinta original del juego.

MR. WEEMS — AMSTRAD

```
1 REM Cargador Weems and the she vampire
s
2 REM ---------------------------------
-
3 REM             By: D.R.S
4 REM             =========
5 REM
10 MODE 1
20 FOR n=&A000 TO &A016:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
30 FOR n=&BF00 TO &BF3D:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
40 LOCATE 7,5:PRINT"F7 Pone Vida Infinit
a"
50 LOCATE 7,7:PRINT"F8 Quita Vida Infini
ta"
60 LOCATE 7,9:PRINT"F9 Incrementar energ
ia"
70 LOCATE 7,24:PRINT"- Inserta cinta Vam
pires -"
80 SYMBOL AFTER 236:MEMORY &9FFF:CALL &A
000:LOAD"!wloader",41850:CALL 41850
90 DATA 21,07,af,11,0,bf,06,81,cd,d7,bc,
21,00,af,11,32,00,01,32,00,c3,da,bc
100 DATA f5,e5,c5,3e,0a,cd,1e,bb,28,08,3
e,c9,32,1d,15,32,56,2c,3e,0b,cd,1e,bb,28
,10,21,e8,3,22,82,53,3e,cb,32,1d,15,3e,2
a,32,56,2c,3e,3,cd,1e,bb,28,a,2a,82,53,1
,64,0,9,22,82,53,c1,e1,f1,c9
```

```
Pokes Mr. Weems

  by: D.R.S.
---------------
Energia Infinita:
Poke &2C56,201
Poke &151D,201
Energia deseada:
Poke &5382,Energia\256
Poke &5383,Energia mod 256
```

Teclear el listado Basic, ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original del juego.

LA ABADÍA DEL CRIMEN — SPECTRUM +3 DISCO

```
   1 PRINT "INTRODUCE DISCO ORIG
INAL Y PULSA TECLA. CUANDO TE SA
LGA EL MENSAJE SIN SENTIDO EN BA
SIC TECLEA RUN": PAUSE 0: MERGE
"DISK": REM  POR ALBERTO URUENA
PARA MICROMANIA 1988
  25 INPUT "NO SE MUEVEN LOS PER
SONAJES (ISEAL PARA UN MAPEADO)"
;A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 41832,0: POKE 42074,0
  27 INPUT "SOLO SE MUEVEN ADZO
Y GUILLERMO Y AL COGER EL PERGAM
INO MUESTRA SU SECRETO";A$: IF A
$="S" OR A$="s" THEN POKE 32778,
225
```

Alberto Ureña
Madrid

Teclear el listado Basic, grabarlo en un disco y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas, poner el disco original y seguir instrucciones del cargador. No olvidéis que es imposible usar simultáneamente las dos opciones.

NOTA

Si tienes algún cargador de vidas infinitas para las versiones originales de cualquier juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST o PC y quieres que te lo publiquemos en la sección de cargadores, envíanoslo. Si es seleccionado recibirás a cambio un premio en metálico de 3.500 ptas. Indicando en el sobre REFERENCIA CARGADORES e incluyendo tu nombre, dirección y teléfono, para que podamos ponernos en contacto contigo. Por favor, juega limpio y envíanos sólo tus propios cargadores.

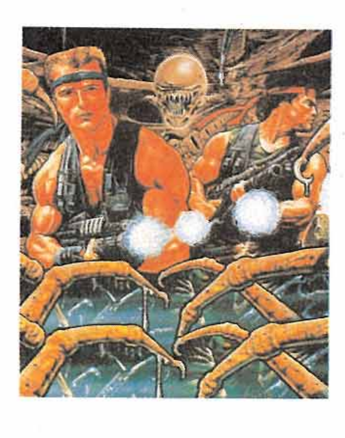
S.O.S.WARE

Gryzor
Amstrad

En el juego «Gryzor», cuyo cargador publicasteis en el número 34, he comprobado que tras jugar toda la primera fase, cargo la segunda y al final de la segunda el juego se borra. Yo ejecuto vuestro cargador suprimiendo las líneas 20 y 50.

—¿Hay un error en el cargador? ¿A qué se debe si mi cinta es original?

José Javier Rosa (Madrid)



Hemos de decirte que sólo hay dos motivos posibles:

— Que hayas tecleado mal el cargador.

— Que tu copia sea defectuosa y el programa se cuelgue al llegar a la segunda fase.

Te aseguramos que el cargador funciona a la perfección (hemos acabado el juego).

Te aconsejamos además que no suprimas líneas en los cargadores.

3D Game Maker
Amstrad

— ¿Está disponible el «3D Game Maker» en la versión de Amstrad?

— Si es así. ¿está disponible en disco?

— Si no existe versión Amstrad de este programa, ¿qué programas del mismo estilo están disponibles?

— ¿Dónde puedo adquirirlos?

José Ramón Amado Batres (Madrid)

Lamentablemente, el juego que citas no se ha versionado aún para Amstrad. Respecto a tu tercera pregunta, no existen en el mercado programas que permitan crear juegos en 3D. Por el contrario, sí existen otros que te permiten modificar el propio juego, diseñando tus propios mapeados, como es el caso del conocido «Marble Madness Construction Sett», de la casa Melbourne House. Para adquirir este programa puedes ir a una tienda especializada en Soft, o pedirlo a la distribuidora, que es Dro Soft.

720°
Spectrum

1. ¿Tiene final el 720°?
2. ¿Cuántos guerreros hay en el Barbarian? ¿Hay algún truco para pasártelos?
3. En el Quijote 2.ª parte hay una cueva. ¿Cómo se puede entrar sin que te mate el león? ¿Hay alguna cosa interesante dentro de la cueva?

Luis Labrador (Gerona)

1. El juego 720° no tiene un final definido, sino que según vayas jugando irá aumentando el grado de dificultad.

2. El Barbarian tiene siete guerreros. Para pasártelos, rueda contra ellos hasta acorralarlos (abajo y adelante) y dales una patada (abajo, adelante y fuego), y repite la operación. Al final del juego encontrarás al rey; para matarle, sólo tienes que rodar contra él.

3. Para que no te mate el león al entrar en la cueva, usa la orden CANTAR. Con la orden CAVAR encontrarás el caldero para hacer el bálsamo.

Barbarian
Commodore

En el «Barbarian», ¿qué se tiene que hacer cuando se llega al mago?

Alfonso Laura de la Fuente (Burgos)

Lo que hay que hacer es derrotarle a base de espadazos. Prueba a acercarte a él mediante volteretas y eludiendo los mortales rayos que te lanza.

Abadía del Crimen
Spectrum

¿Cuál es el objetivo de la Abadía del Crimen?

Javier Romero Casado (Madrid)



El objetivo de este difícil juego, a grandes rasgos, es encontrar el libro prohibido. Para ello, deberás entrar en el laberinto y buscar en éste la escondida habitación secreta donde encontrarás el libro. Para más información puedes recurrir a MICROMANÍA número 33.

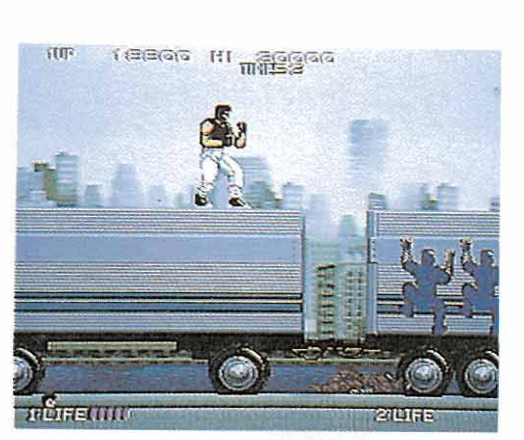
Arcade Machine

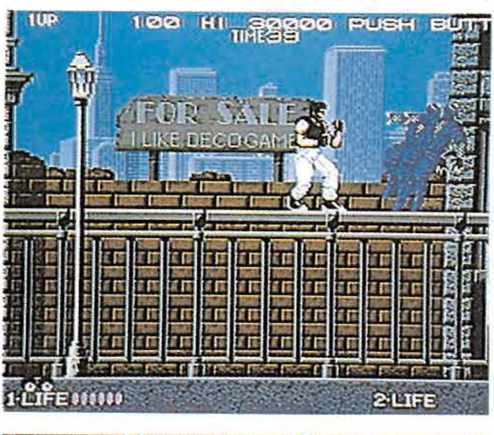
Combate a muerte

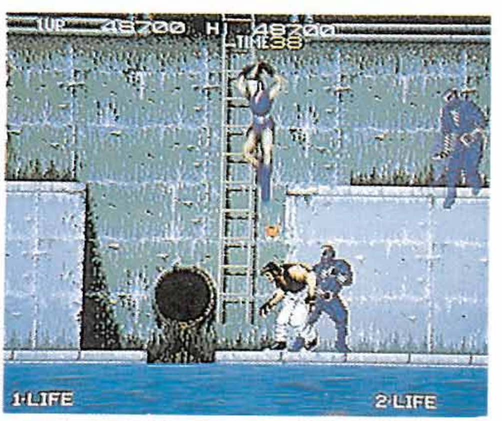
De nuevo, como cada mes, aquí nos tenéis dispuestos a desvelaros los secretos y maravillas de las últimas novedades en máquinas de videojuegos. Dos juegos de lucha y un típico arcade espacial son los invitados en esta ocasión. Desentumecer los músculos... os va a hacer falta.

«Shinobi» de Sega y «Dragon Ninja» de Data East son los dos juegos que van a poner a prueba nuestro dominio de las artes marciales, siguiendo el típico estilo que han marcado juegos como «Street Fighter» o «Kung-Fu Master». En cuanto al arcade espacial, el honor le corresponde a «Blasteroids» de Atari Games, sin duda todo un nombre de prestigio en lo que a la realización de este tipo de juegos se refiere.

● "Dragón Ninja" nos traslada a un paisaje muy familiar y cotidiano: las calles de una populosa ciudad invadidas por hordas de peligrosos delincuentes







En «Dragón Ninja» deberemos aprender a controlar rápidamente los diferentes golpes y movimientos que puede realizar nuestro protagonista.

DRAGON NINJA

golpe tras golpe

«Dragon Ninja» ha sido realizado por Data East, los mismos autores de «Karnov», juego que recientemente visitó las pantallas de nuestros ordenadores en sus respectivas conversaciones.

En esta ocasión, sin embargo, el juego no se desarrolla en las desoladas estepas rusas, sino en un paisaje mucho más familiar y cotidiano para todos nosotros: las calles de una populosa ciudad.

Como todos bien sabemos últimamente las metrópolis están siendo invadidas por peligrosas hordas de delincuentes que siembran el pánico allá por donde pasan. Cansado de esta situación, y sobre todo de la ineficacia de la policía, el protagonista de «Dragon Ninja», un auténtico experto en las artes marciales, ha decidido tomarse la justicia por su mano y acabar el solito con todos los malhechores de la ciudad.

Como siempre deberemos aprender rápidamente a controlar los diferentes golpes y movimientos que puede realizar nuestro protagonista, ya que de esto dependerán nuestras posibilidades de éxito.

En los combates, nuestro enemigo tendrá una barra de energía propia que podremos hacer descender con nuestros golpes; cuando se le agote le habremos derrotado. Nosotros también disponemos de nuestra barra de energía que, caso de agotarse, nos hará perder una de nuestras vidas.



BLASTEROIDS

un clásico arcade espacial

Sin duda una de las compañías más prestigiosas y acertadas a la hora de producir arcades espaciales ha sido Atari Games, que, junto con la no menos prestigiosa Konami, han realizado la mayor parte de las más clásicas máquinas de videojuegos de este estilo.

«Blasteroids», su última creación, es un buen ejemplo de ello. El juego combina todos los detalles imprescindibles en este género, y a pesar de que a ninguno de los aficionados va a sorprender —puesto que pocas novedades ofrece—, seguro que sí va a satisfacer a todos ellos, ya que bastan apenas unos segundos de juego para quedar totalmente «enganchado» con la máquina.

Tanto los gráficos como los sonidos están sorprendentemente bien realizados, por lo que aunque hay que reconocer que «Blasteroids» no es precisamente un juego muy original sí es justo decir que todos sus detalles están francamente cuidados.

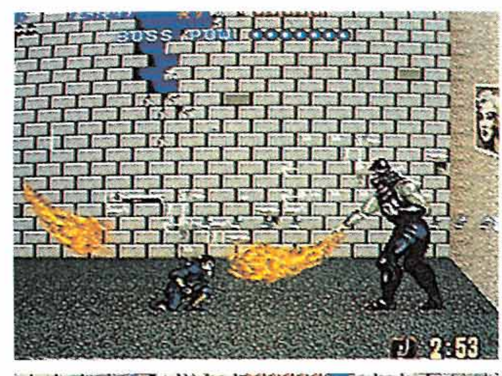
En el juego deberemos luchar o esquivar a la multitud de naves enemigas y meteoritos que nos acosarán en nuestro camino, por lo que nuestra rapidez de disparo y nuestros reflejos serán fundamentales en el desarrollo del juego.

Sin duda, todo un clásico que los aficionados al género sabrán valorar.

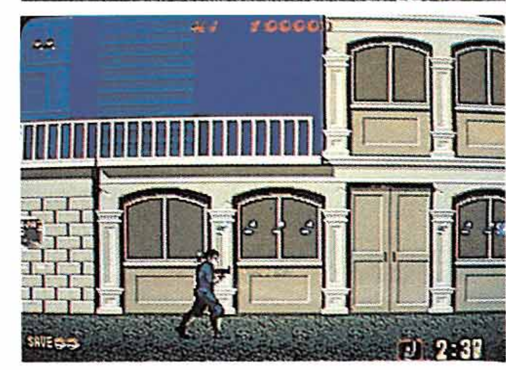
● "Blasteroids" posee los detalles imprescindibles en un arcade espacial



Multitud de naves enemigas y de meteoritos nos acosarán en «Blasteroids», la última creación de Atari Games.







«Shinobi»: un explosivo cóctel de buenos gráficos, excelentes movimientos y sorprendentes efectos sonoros.

SHINOBI

más artes marciales

«Shinobi», realizado por Sega, es una nueva incursión en los juegos de lucha, y más concretamente en los de artes marciales. En realidad resulta francamente parecido al propio «Dragon Ninja» que acabamos de comentar y por supuesto a los juegos que citábamos como clásicos de este estilo.

Por ello no se puede decir que sea un dechado de originalidad si bien, tal y como era de esperar ha sido realizado con toda la calidad y perfeccionismo de que suele hacer gala Sega.

Poco más se puede contar del juego, pues como siempre todo lo que deberéis hacer es emplear adecuadamente el amplio repertorio de golpes que domina el luchador que controláis para acabar con el no menos numeroso elenco de enemigos que se abalanzarán contra nosotros.

Buenos gráficos, excelentes movimientos y sorprendentes sonidos para un juego que hará las delicias de todos los amantes de los juegos de lucha.

● "Shinobi" es una nueva incursión en los juegos de lucha y más concretamente en los de artes marciales. Poco original pero muy efectivo

S.O.S. WARE

Cargadores
Commodore

¿Podrían darme algunos pokes para el «Combat School» y el «Platoon»?

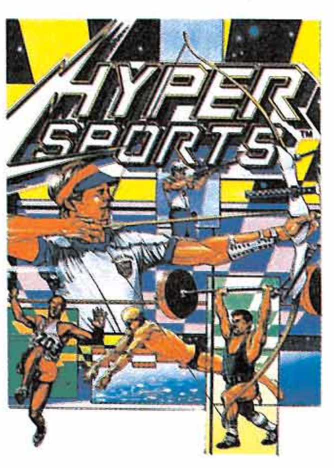
F. Lasalas Guasch (Barcelona)

El cargador del «Combat School» salió publicado en el número 31, y el del «Platoon» en el 33.

Hyper Sports
Spectrum

En el Hyper Sports no sé cómo pasar la prueba de tiro al arco, ya que al tirar las flechas van demasiado despacio y no consigo puntuación para pasar a la siguiente prueba por más que lo intento; he probado ya con varios ángulos de lanzamiento.

Óscar Ortondo Moreno (Madrid)



El problema a que te refieres se debe sin duda a que no escoges el ángulo adecuado de lanzamiento. Para pasar esta prueba, al disparar intenta conseguir un ángulo de unos cinco grados, además de observar la trayectoria de la flecha, y seguramente conseguirás la puntuación adecuada.

Todo patas arriba
Spectrum

1. ¿Habéis publicado los patas arriba de los juegos Batman, Cauldron, Dustin, Shorts Circuit y Ramón Rodríguez?

2. El juego Spy Hunter ¿tiene final?

Pablo Riveras Rivas (La Coruña)

1. Efectivamente, todos los patas arriba de los juegos que mencionas han sido publicados en las siguientes revistas: Batman en MICROMANÍA n.º 15, Cauldron en el n.º 16, Dustin en el n.º 21, Shorts Circuit en el n.º 26 y Ramón Rodríguez en el n.º 20.

2. El Spy Hunter es uno de esos juegos en los que te puedes pasar horas y horas jugando sin llegar a un final definido.

Camelot Warriors
Amstrad

1. Desearía que me informaseis cómo se pueden sacar los pokes para cualquier juego.

2. Me gustaría saber qué hay que hacer en la segunda fase del «Camelot Warriors».

Iván Bartolomé (Madrid)

1. Para buscar pokes es necesario, en primer lugar, conocer a fondo el lenguaje máquina, para poder localizar e identificar las rutinas que componen un juego (se suele usar un programa desensamblador para este fin); para ello te puedes ayudar de algún mensaje (por ejemplo, el conocido mensaje «GAME OVER» suele estar relacionado con la rutina que descuenta vidas...).

Una vez identificada la rutina en cuestión debemos encontrar la ubicación exacta de nuestro poke. Llegado este punto se puede hacer una distinción entre dos tipos de pokes: por un lado, aquellas que pretenden cambiar el número de cierto elemento del juego (por ejemplo, el número de vidas, el número de puntos...) en estos casos tendremos que sustituir el antiguo valor por el nuevo (POKE situación del antiguo valor, nuevo valor); por otro lado, los que suprimen ciertas rutinas (por ejemplo, no te matan, no salen enemigos...); para conseguir esto hay que colocar un código de retorno (&C9 en Código Máquina y RET en ensamblador) al principio de la rutina; de esta forma, cuando el programa llegue a la rutina regresará sin ejecutarla.

2. En la segunda fase de CAMELOT WARRIORS debemos introducirnos en el lago, transformados en rana, encontrar el espejo de la sabiduría (un televisor) y entregárselo al rey del lago que se encuentra en el fondo.

Fernando Martín
MSX

¿Cómo se realizan en el juego Fernando Martín, las diferentes modalidades de mates de espaldas?

Ángel Manuel Olmos (Madrid)

No hay nada más fácil que machacar de espaldas, debes pulsar el botón de disparo y, en el pequeño intervalo de tiempo que nos deja el programa antes de tirar, colocar a Martín de cara a su canasta, lo demás lo pone tu habilidad.

Habla, dibuja, hace animación, educa. Es un ordenador de oficina en casa. Es un estudio de video. Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500

El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.



☐ Estoy interesado en recibir más información del AMIGA.

Nombre ....

Dirección ....

Teléfono ....

Población ....

COMMODORE, S.A.

Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

MECANO

POR FIN, NUEVO DISCO

Dos largos años han tenido que pasar para que viera la luz, pero por fin los chicos de Mecano han publicado su nuevo Lp: *Descanso dominical*.

Como recordaréis, Mecano es un trío madrileño formado por Nacho Cano, José María Cano y Ana Torroja. Desde el comienzo de su carrera obtuvieron el apoyo incondicional del público —especialmente del más joven— gracias a la frescura y ritmo —a veces contrastados con hermosas baladas— de sus temas, y sobre todo gracias a la voz de Ana Torroja, sin duda una de las mejores vocalistas femeninas de nuestro país. Con estos alicientes, canciones como *Hoy no me puedo levantar, Me colé en una fiesta, Barco a Venus, Aire o Cruz de navajas,* subieron como la espuma no sólo en las listas de éxitos de nuestro país, sino también en las de gran parte de Hispanoamérica.



El nuevo disco incluye 11 canciones de entre las cuales se ha extraido lo que es su primer single: *No hay marcha en Nueva York*. Las composiciones continúan la misma línea desenfadada de trabajos anteriores, si bien, se nota acusadamente una mayor madurez en su sonido y muy especialmente en la instrumentación de los temas.

Sin duda su ya anunciada gira veraniega, será una buena ocasión para presentar al público sus nuevos temas y como no, recordar algunos de sus mayores éxitos.

LA PRINCESA PROMETIDA

VUELTA AL CLÁSICO CINE DE AVENTURAS



Cuando la inmensa mayoría de la producción de filmes orientados hacia el público más joven se vuelca hacia temas tan dispares como la ciencia-ficción, el rock'n'roll o el ámbito militar, acaba de ser presentada la película *La princesa prometida*; todo un regreso al más clásico cine de aventuras con ese añejo sabor de las películas producidas por Walt Disney, donde las bellas princesas en apuros eran siempre salvadas por su príncipe azul.

En ella nos trasladaremos hasta la mismísima Edad Media, donde contemplaremos los sucesos que acontecen en la bella tierra de Florin. Como si de nuevo abriésemos uno de esos viejos e inmortales cuentos de leyendas, veremos desfilar ante nuestros ojos a magos, piratas, monstruos, bellas princesas, heroicos príncipes y todos esos elementos imprescindibles en los clásicos relatos de aventuras.

De momento, la acogida que ha recibido del público no ha podido ser más favorable, como demuestra claramente el hecho de haberse convertido en la segunda película más taquillera de este año en Estados Unidos.

Uno de los mayores alicientes con que cuenta la película es haber conseguido el talento y la inspiración de uno de los mayores genios de la música actual, Mark Knopfler, para la realización de la banda sonora del filme.

Una buena mezcla de ingredientes que, sin duda, no pasará desapercibida para el público más joven —y para algún que otro nostálgico ya crecidito— de nuestro país.

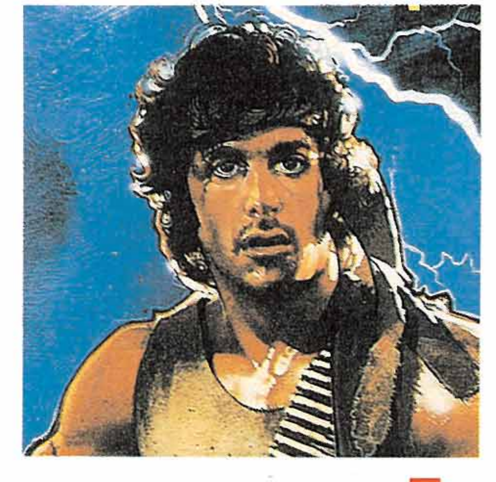
RAMBO III



SILVESTER CONTRAATACA

El «señor músculo» vuelve a la carga, en esta ocasión con la tercera parte de uno de sus dos grandes éxitos: *Rambo*. Así es, al parecer a Silvester Stallone no le preocupa demasiado el verse encasillado en determinados papeles —en realidad cobrando lo que cobra, a casi nadie le importaría— y así, tras la realización de *Rocky 4* —su otro personaje característico— ahora nos presenta *Rambo III*, una nueva aventura del héroe americano por excelencia.

En esta ocasión *Rambo* viaja hasta el conflictivo Afganistan, donde su amigo, el coronel Trautman, ha sido capturado por las tropas rusas. A partir de aquí la película seguirá los cánones tradicionales de la saga *Rambo:* violencia, sangre, muertos por doquier, y cómo no, los rusos tan malos y tan tontos como siempre, y *Rambo* tan heroico y gimnástico como en él es habitual.



Por cierto, que el rodaje de la película, realizado en Israel, ha estado salpicado de incidentes, desde el cambio de director en medio del rodaje —al parecer por ciertas «incompatibilidades de carácter» con Stallone—, hasta intentos de atentado y todo tipo de amenazas contra el actor norteamericano por parte de fanáticos iraníes.

En definitiva, que *Rambo* vuelve a la gran pantalla para beneplácito de sus seguidores. Quienes no lo sean y quienes rechacen la violencia y la politización como principal argumento de una película, quedan avisados..., ésta no es su película.

TELEVISIÓN

LUNES	
DE PELÍCULA	19,30
ALFRED HITCHCOCK PRESENTA	22,45
FM-2	20,30
MARTES	
SESIÓN DE NOCHE (CICLO PAUL NEWMAN)	22,20
MIÉRCOLES	
A TOPE	19,00
JUEVES	
METRÓPOLIS	00,45
VIERNES	
MASH	20,00
VIERNES CINE	22,30
SÁBADO	
LA BOLA DE CRISTAL	11,00
PRIMERA SESIÓN	16,05
DOMINGO	
ESTRENOS TV	16,05
SESIÓN DE TARDE	11,00
DOMINGO CINE	22,45

BITELCHUS



HUMOR TERRORÍFICO

Una de las más sorprendentes y prometedoras producciones cinematográficas que se presentan para este verano es *Bitelchus*, toda una curiosa mezcla entre los más clásicos filmes de terror —en concreto de muertos vivientes— y las más tradicionales comedias.

La película está por ello salpicada de los elementos más imprescindibles de ambos géneros, desde los más espectaculares efectos de maquillaje, hasta los más hilarantes gags que intentarán provocar desde carcajadas a escalofríos de terror.

Todo un efectista y explosivo cóctel que no os debéis perder.

MICHAEL JACKSON EN ESPAÑA

EL CONCIERTO DEL AÑO

El actual mayor mito de la música mundial, el cantante de color —bueno, ya no tanto— Michael Jackson, ha incluido a nuestro país dentro de la monstruosa gira que le llevará a visitar desde Japón a Australia, pasando por Europa y, cómo no, por su América natal. Las fechas previstas para sus actuaciones en España abarcan los días 5, 6, 7, 8 y 9 de agosto, incluyendo visitas a Madrid, Marbella y Barcelona.

En ella aprovechará para interpretar los temas que le han consagrado como el número uno mundial, como los ya superconocidos *"Thriller"* o *"Bad"*, títulos que, respectivamente, dieron nombre a sus dos últimos LP's, los cuales, por cierto, están situados entre los más vendidos de toda la historia musical.

Otro de los indudables atractivos con que contarán sus actuaciones, aparte de lo que el propio Michael Jackson dé de sí, será el gigantesco escenario que para él ha diseñado, ni más ni menos, que el mismísimo Steven Spielberg.



Sin embargo, su gira tampoco ha estado exenta de incidentes, como fue la suspensión de varios conciertos en Francia, por la escasa afluencia de público. Está por ver, pues, cuál es el resultado conseguido por el ya legendario Jackson en nuestro país y, sobre todo, está por ver si el elevado precio al que se han colocado las entradas no retrae al público de asistir a lo que por otra parte promete ser el concierto más espectacular jamás presenciado en nuestro país.

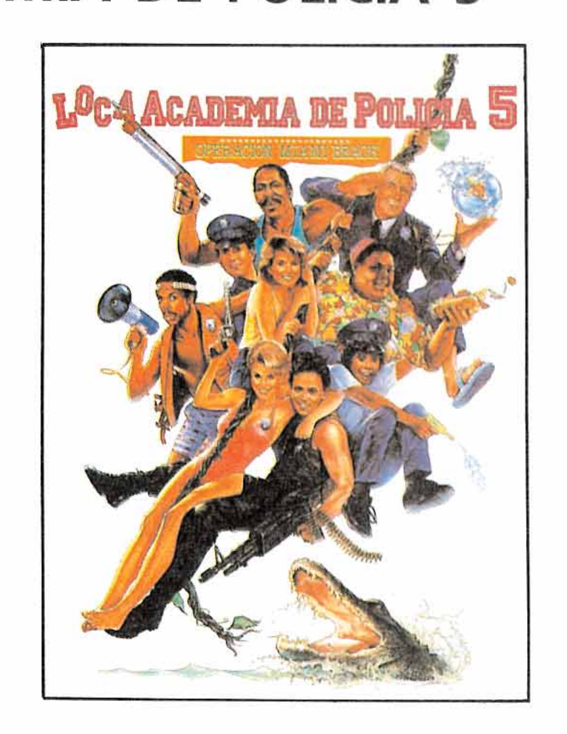
LOCA ACADEMIA DE POLICÍA 5

LOS ETERNOS APRENDICES DE POLICÍA

Aquí están de nuevo, dispuestos a demostrar que no sólo segundas, terceras o cuartas partes pueden ser buenas, sino que incluso, rizando el rizo, hasta ¡quintas! partes pueden ser buenas.

Así es, la más loca academia de policía que haya conocido el mundo ataca de nuevo, cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta el increíble éxito —cuentan las malas lenguas que las cuatro anteriores partes llevan recaudados más de 50.000 millones de pesetas— que una tras otra han ido obteniendo las sucesivas entregas de este ya clásico film cómico.

En esta ocasión los chiflados reclutas de la academia se trasladarán a Miami, donde piensan disfrutar de las merecidas vacaciones que les corresponden. Una vez allí, y debido a una equivocación, se ven envueltos en una peligrosa aventura, con una maleta conteniendo tres millones de dólares en diamantes robados rodando por medio.



La película contará con la incorporación de nuevos personajes que sustituirán a algunos de los intérpretes de las anteriores entregas. También, cómo no, contará con todo tipo de gags que, sin duda, conseguirán arrancar las sonrisas y las carcajadas del público.

LA CONTRAPORTADA ES VUESTRA

En vista de las numerosas cartas recibidas en nuestra redacción felicitándonos por las nuevas secciones incluidas en nuestra última página —«2002 historias del futuro», «Busca las diferencias», «El humor»— y en un siempre nuevo esfuerzo por aumentar en la medida de lo posible vuestra participación en la revista, hemos decidido que a partir de ahora la contraportada va a ser también vuestra. Por ello estaremos abiertos a recibir todos aquellos relatos (máximo 1 folio), preguntas, chistes, dibujos o cualquier otra cosa que penséis pueda resultar de interés para su publicación. Ya sabéis, no desaprovechéis esta oportunidad para demostrar vuestras cualidades literarias o para poner contra las cuerdas a los responsables de las compañías de software, distribuidoras o prensa con vuestras más pertinaces preguntas o, por qué no, para intentar hacer brotar nuestra risa con el mejor de vuestros chistes. Recordadlo, a partir de ahora MICROMANÍA es un poco más vuestra, porque vuestra es la contraportada.

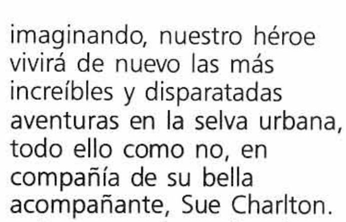
COCODRILO DUNDEE II

UN AUSTRALIANO EN NEW YORK

Tras el formidable éxito conseguido por la primera parte de esta película, su principal intérprete y guionista, el cómico australiano Paul Hogan, ha decidido realizar la segunda parte del film, cuyo título como era de esperar no es otro que *"Cocodrilo Dundee II"*.

Como recordaréis todos aquéllos que tuvisteis la suerte de contemplar la primera entrega, el film cuenta las peripecias de un singular aventurero australiano conocido por sus amigos como *Cocodrilo Dundee* y las de Sue Charlton, una joven y bella periodista norteamericana que se traslada hasta el país de los canguros para realizar un reportaje sobre tan curioso personaje.





Después de las más dispares aventuras, la pareja acaba enamorándose y trasladándose a New York, donde se pone fin a la aventura.

Y aquí es donde Hogan ha retomado la trama de la película, situando al fanfarrón *Cocodrilo* inmerso en las calles de la cosmopolita New York, donde, como ya os estaréis imaginando, nuestro héroe vivirá de nuevo las más increíbles y disparatadas aventuras en la selva urbana, todo ello como no, en compañía de su bella acompañante, Sue Charlton.

No se puede pedir más, aventura, acción, humor, amor... todo un sabroso cóctel con los más indispensables ingredientes del cine de aventuras.



Formidable Cuando leáis estas líneas estaremos tumbados al sol en una playa abarrotada de gente practicando el olvidado arte de la meditación trascendental sobre la sombra de los cocoteros en las noches de luna llena.

Lamentable Que la mayoría de los juegos para Commodore Amiga sean simples conversiones de los programas realizados previamente para Atari, desaprovechando las mayores posibilidades gráficas y sonoras del Commodore Amiga.

2002 HISTORIAS DE FUTURO

INTERCAMBIO DE PAPELES

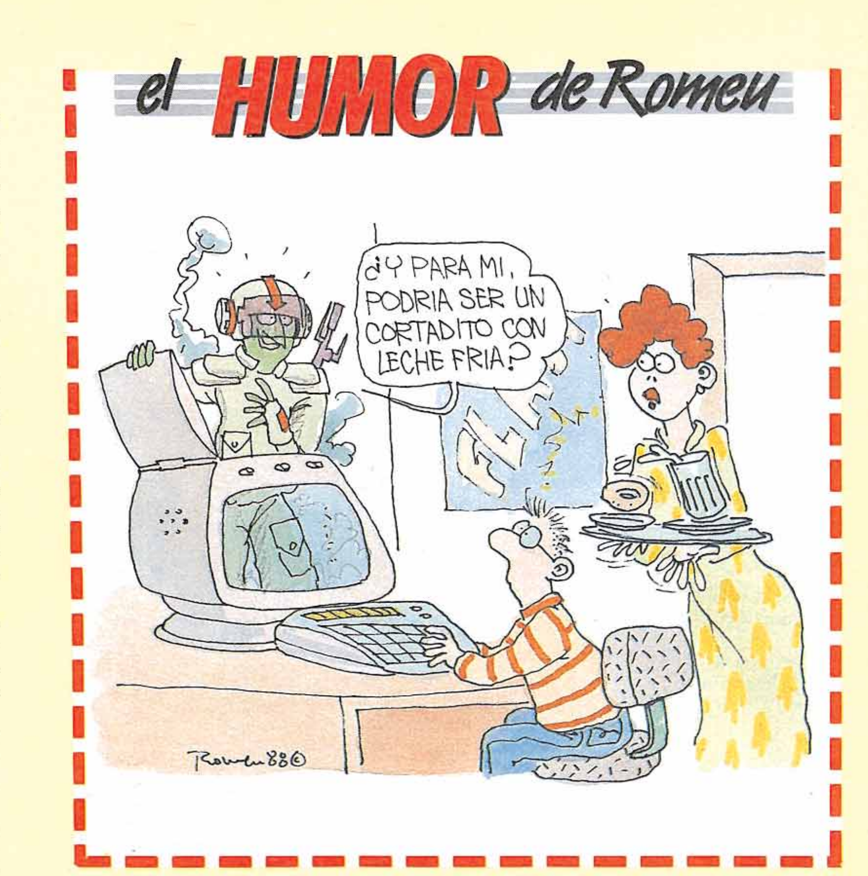
Como cada tarde al regresar del colegio, Juan se dispuso ansioso a cargar en su ordenador uno de los últimos programas de marcianos que había caído en sus manos. No sabía por qué extraña razón había pasado todo el día, más nervioso de lo habitual, esperando que llegara el momento de salir corriendo y acabar de una vez por todas con lo que se había propuesto: o llegaba de una vez por todas a la última pantalla o definitivamente lo dejaba. Joystick en mano y con cara de pocos amigos, esperó a que un luminoso letrero le indicara que podía empezar. Pasó algo más de una hora acribillando sin piedad las naves que pasaban a gran velocidad ante sus ojos; tras algunos intentos fallidos que acabaron en el archiconocido «Game Over», la situación comenzaba por fin a estar dominada. Muy en el fondo Juan no deseaba atravesar aquel muro infernal que le separaba de la victoria.

De pronto algo extraño ocurrió, Juan no sabía muy bien de qué se trataba, sólo recordaba que una fuerza desconocida se había revelado en su interior, provocándole un dolor tan fuerte que le había hecho perder el sentido. Al cabo de unos segundos todo pareció volver a la normalidad, pero...

Juan estaba a los mandos de un sofisticado caza, a su alrededor continuas explosiones amenazaban con destruirle, no entendía nada; miles de naves pasaban a su lado, cientos de ojos le miraban atónitos y otras tantas voces le gritaban que continuara, estaba perdiendo velocidad. Asustado, Juan intentaba hacerse con el control de la nave; de pronto miró a la izquierda. Un gesto de horror se pintó en su ya desconcertado rostro. Un gigantesco ser, con pocas ganas de hacer amistades, le contemplaba al otro lado de la pantalla.

Juan no pudo reaccionar; el extraño ser que, pese a resultarle familiar, no podía identificar, cogió el joystick y, sin piedad, pulsó el botón de disparo. Juan salió despedido por los aires.

Alarmada por el ruido, la madre de Juan llegó a la habitación, allí sólo había una nota que se apresuró a leer; ésta decía, más o menos: «me voy a Marte, esto resulta demasiado aburrido para mí». Este chico —pensó la madre de Juan— debería ir más al colegio; ya está otra vez con sus tonterías. Además, se ha vuelto a olvidar de apagar el ordenador. ¿Qué botón apagará este chisme?, debe ser este rojo. Al otro lado de la pantalla una voz desesperada gritó entre sollozos: ¡No! Qué raro —pensó la madre de Juan—, me pareció oír algo. ¡Cielos, la lavadora. Luego volveré para apagarte, maldito ordenador! ■



¿Qué retorcida mente ha tomado la decisión de situar en el Atari el port de joystick en un lugar tan «cómodo» como en el que está emplazado?

• • •

¿Cómo es posible que en Estados Unidos se hayan vendido más de 10 millones de consolas Nintendo, mientras que en Europa pasan prácticamente desapercibidas?

• • •

¿Cuándo va a bajar el precio de los juegos para las máquinas de 16 bits, para que puedan llegar a un sector más amplio de aficionados a los videojuegos?

• • •

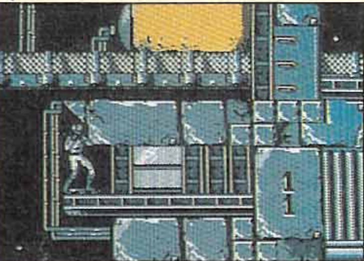
¿Por qué han enterrado los directivos de Hewson el hacha de guerra, que sacaron el día que los programadores de Graftgold se marcharon a la British Telecom, ahora que se han reconciliado ambas compañías?

• • •

¿Dónde Dinamic sortea un BMW entre los propietarios de las tiendas que venden sus juegos y no lo hace entre los usuarios que son, al fin y al cabo, quienes los compran?

Busca las diferencias





Los dos juegos que veis en las fotografías —«Prohibition» y «Bob Moranne Espacio»— son, a primera vista, totalmente distintos. Sin embargo, tienen más cosas en común de lo que en principio os pueda parecer: ambos han sido realizados por la compañía francesa Infogrames y ambos tienen un desarrollo sencillamente ¡IDENTICO! Parece como si tras el éxito de «Prohibition» Infogrames hubiera decidido dedicarse a la buena vida y explotar el filón descubierto. Por cierto, que la cosa no acaba aquí, pues acaban de anunciar el lanzamiento de «Operation Jupiter», que —¡oh, qué casualidad!— está exactamente en la misma línea.